ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 1 / Januar 1987
2. Jahrgang
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–

Nr. 1/Januar 1987 öS 50/sfr 6,–/DM 6,– · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

Jahresrückblick '86

Alle besprochenen Programme auf einen Blick!

Highlander –

ein „Filmriß"?

Billig:

Software für 2 Mark Achtzig

Secret Service:

„Wir heben die Titanic"!

Zahlreich:

Insgesamt 6 Wettbewerbe!

Ab sofort monatlich!

Zauberhaftes:

Eis und Feuer!

Ein Adventure.

F.F. Fischer

c16chris

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa

BREAKTHRU

U.S. GOLD® All American Software

BREAKTHRU
C-64/Spectrum/Schneider

U.S. GOLD® All American Software

XEVIOUS
C-64

U.S. GOLD® All American Software

SUPER HUEY II
C-64

INFILTRATOR

U.S. GOLD® All American Software

INFILTRATOR
C-64/Spectrum/Schneider

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

c16chris

Hallo, Freunde!

Nun, da Ihr die neue ASM in Händen haltet, liegt das Jahr bereits „in den letzten Zügen". Für uns war es ein sehr bewegtes Jahr: wir haben ein neues Magazin auf den Markt gebracht – und wir hatten Erfolg damit! Daran hattet Ihr maßgeblichen Anteil. Deshalb möchten wir uns nochmal aufs Herzlichste bei all unseren treuen Lesern für ihre Mitarbeit bedanken, aber natürlich auch bei unseren Inserenten und bei der Software-Firmen, die uns mit neuen Programmen versorgt haben. Frohe Weihnachten, einen „guten Rutsch" und ein gesundes neues Jahr wünscht

der „harte Kern"

der ASM

Thomas Brandt

Bernd Zimmermann

Manfred Kleimann

Martina Strack

ASM – DER INHALT

ALIENS DIE RÜCKKEHR

Wieder einmal stand ein Film Pate: ALIENS „im Blickpunkt"! 68

Anlauf zum Sprung beim Atari-ST-Sportvergnügen ARENA 34

1 UP 00004600 HI-SCORE 00060000 2 UP 00000000

Mit IKARI WARRIORS hat ELITE einen neuen Super-Hit gelandet! 6

Dieses prachtvolle Schachbrett mit edlen Figuren verlost ALLIGATA

Herhören!

Die Preis-Gewinner aus den Wettbewerben der ASM-Ausgabe 9/86 werden im nächsten Heft bekanntgegeben. Dies liegt auch daran, daß wir unsere ASM jetzt alle vier Wochen herausgeben. Seid also nicht traurig, sondern schaut doch einfach in unsere Februar-Ausgabe, die ab dem 26. Januar 1987 bei Eurem Zeitschriften-Händler bereitliegt!
Eure ASM-Redaktion!

ASM

IMPRESSUM

Aktueller Software Markt
ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credé (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** B. M. Newdon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,–DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,–DM, für das Ausland 65,–DM.

ivw

aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

„Hart wie Rambo"

ASM HIT

Programm: Ikari Warriors, **System:** Schneider/C64/ Spectrum/C16, **Preis:** ca. 32 DM (Kass) & ca. 45 DM (Disc), **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Vertrieb:** Peter West Records, Düsseldorf.

Nachdem die Firma **ELITE** bereits mit COMMANDO einen „harten" Hit gelandet hatte, kommt nun ein Nachfolger auf den Markt, der den Namen **IKARI WARRIORS** trägt.

Das Spielthema ist in etwa das gleiche, aber zahlreiche Neuheiten wurden ins Programm miteingebaut. Bei IKARI WARRIORS handelt es sich um eine Homecomputerumsetzung des gleichnamigen Spielautomaten-Knüllers. Das Besondere daran ist, daß, im Gegensatz zu Spielen wie RAMBO und COMMANDO, auch eine Zweispieler-Option implementiert wurde. Somit ist es möglich, daß zwei Spieler gleichzeitig am Getümmel auf dem Bildschirm teilhaben können!

Kurz zur Story: Der Präsident eines Geheimdienstes wurde in ein südamerikanisches Land enrführt. Sie sollen nun, allein oder zu zweit, in das Dschungelversteck der Guerillas eindringen, um ihn zu befreien. Das ist natürlich nicht einfach, denn dieses Versteck wird scharf bewacht. Aus diesem Grund sind Sie mit Ihrem Flugzeug weitab gelandet, um nicht vorzeitig entdeckt zu werden. Sie haben also einen weiten Weg zurückzulegen und viele Gefahren zu bestehen. Patrouillen, Heckenschützen, Panzersperren und schwer bewaffnete Bunker machen Ihnen das Leben schwer. Um wenigstens einige Gefahren umgehen zu können, hat man die Möglichkeit, einen feindlichen Panzer zu kapern, diesen zu „besetzen" und kräftig 'aufzuräumen'. Besonders interessant wird das Spiel aber erst, wenn man zu zweit agiert. Dann kann Spieler 1 den eigentlichen Angriff führen, während Spieler 2 ihm den Rükken freihält.

Von der Spielidee her kann man IKARI WARRIORS natürlich wegen besonderer Härte nicht gerade loben, allerdings ist die Umsetzung des Automatenspiels sehr gut gelungen. Es bleibt zu hoffen, daß IKARI WARRIORS nicht das gleiche Schicksal erleidet wie COMMANDO, das ja bekanntlich indiziert wurde. Über das Für und Wider der sogenannten 'Schwarzen Liste' ist schon viel geredet worden. Ich möchte an dieser Stelle die Diskussion nicht fortführen, bin aber der Meinung, daß, wenn jemand ein indiziertes Spiel haben möchte, er es sich auch besorgen kann.

Zurück zum Spiel: Während man den feindlichen Widerstand niederkämpft, muß man ständig auf die noch vorhandene Munition achten. Der Munitionsvorrat kann aufgefüllt werden, wenn man einen der Bunker sprengt und die herumliegende Munition aufnimmt (dargestellt in Form von blinkenden Quadraten). Die Grafik des Spiels ist gut und sehr detailliert. Das Scrolling ist sehr sanft und ruckfrei. Die Steuerung kann wahlweise über Joystick und Tastatur erfolgen, wobei zu beachten ist, daß es auch noch zwei verschiedene Spielmodes gibt. Drückt man die Umschalttaste, so wird die Waffe in der jeweiligen Stellung arrettiert. Ein Schießen ist jetzt nur noch in diese eine Richtung möglich. Diesen Modus kann man jederzeit durch erneutes Drücken der Umschalttaste beenden.

Kommen wir zum Sound: Während das Titelbild zu sehen ist, ertönt eine recht ansprechende Melodie, im Stil einer Marschmusik. Ist das Spiel erst einmal gestartet, so sind nur noch die üblichen Spielgeräusche zu hören. Trotzdem ist der Sound insgesamt gesehen recht gut. IKARI WARRIORS ist ein Spiel, das nicht gerade durch seine Spielidee begeistert, Spielmotivation und Grafik können aber überzeugen. Aus diesem Grund kann IKARI WARRIORS, trotz der üblen Spielhandlung, empfohlen werden. Eine letzte Anmerkung hierzu: Gegenüber dem durschittlichen „Ballerspiel" war mit Sicherheit der Programmier-Aufwand bei diesem Produkt wesentlich höher. Eine wirkliche Meisterleistung!

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	4
Spielmotivation	10

TRAILBLAZER

Der Fußball im Weltraum

Programm: Trailblazer, **System:** Atari XL/XE (neu), C-64, Schneider, MSX, C-16, Spectrum, **Preis:** ca. 50 Mark (Diskette), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Vertrieb:** Rushware, **Bezugsquelle:** u.a. Compy Shop, Mülheim/Ruhr.

„Wer **TRAILBLAZER** mit Erfolg spielen will, muß drei Voraussetzungen mitbringen: Entschlossenheit, Schnelligkeit und Geschicklichkeit!" So weit ein Zitat aus der guten deutschen Anleitung. Kurzum, die „Jungs" haben recht! Die vierte Komponente muß man nicht mitbringen: der Original-Bundesliga-Fußball wird „mitgeliefert"!

Er ist auch das wichtigste Objekt in diesem schnellen, einfachen, aber begeisternden Spiel von **GREMLIN GRAPHICS.** Joystick nach vorn, und der Ball zischt „wie von Geisterhand" gesteuert auf und davon. Per Feuerknopf springt er; und das muß er auch, tauchen doch einige „Erdspalten" und „Löcher auf dem Schachbrett" auf, die den Ball in die Tiefen des Weltenraumes verschwinden lassen.

Doch: dies nur kurz, dann ist er wieder im Parcours. Ihre Aufgabe ist es nun, im Kampf gegen die Uhr die verschiedenen Level zu „durchballern" (kommt von „Ball"). Mit der Zeit werden Sie den Bogen raus haben, wie man am schnellsten und geschicktesten ins Ziel kommt. Man kann übrigens auch gegen einen Partner antreten, dessen „Sichtfeld" sich im unteren Teil des Screens befindet. Diese Art von „Simultan-Fußball" ist sehr unterhaltsam! Man kann auch vorher üben, ehe man ins „Trial" (die „Prüfung") geht. Die Spielidee ist vielleicht nicht besonders originell, der „Programm-Ablauf" dagegen ist sehr „addictive". „Süchtig" machen wird TRAILBLAZER mit Sicherheit die **Atari-User**, die ein ausgezeichnetes Spiel erwerben können! Die Grafik ist ansprechend, der Sound gut. Was will man mehr? Antwort: Entscheiden Sie sich, „wenn's geht", für die Diskette; die Ladezeit ist..., na, Sie wissen schon!

Fripp

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielidee	**4**
Spielmotivation	**10**

Achtung! Wir verlosen insgesamt **20 TRAILBLAZER** *für den C-16. Siehe Seite 52!*

Randolph's Zukunft

Programm: Future Knight, **System:** Spectrum, MSX, Schneider, C-64, C-16, **Preis:** Ca. 32.- DM (Kassette), ca. 45.– DM (Diskette), **Hersteller:** Gremlin Graphics, England.

Als Sie gerade so gemütlich in Ihrer Rostlaube von einem Raumschiff durch das Gebiet der Zraggs düsen, erscheint eine Mitteilung auf dem Computer, der irgendwo im Mülleimer aufzufinden ist... Ein Raumgleiter mit Ihrer Geliebten ist abgestürzt, und die Passagiere sind von Spegbott dem Schrecklichen entführt worden. Sie landen auf dem bewußten Planeten 2749/2 und suchen die Trümmer.

„Randolph" (so heißt unser Held), sagen Sie zu sich, „wir müssen in unser neues Raumschiff steigen und Amelia retten!" Gesagt, getan! Sie steigen in Ihren Omnibot Mark IV (das ist kein Omnisbus!) und wählen die Teleportkoordinaten 217N/502:79A/45 an, und es geht los. Schließlich findet Randolph das Raumschiff und klettert hinein. Das erste, was ihm entgegenkommt, ist eine Herde von Berzerka-Sicherheitsdroiden. Doch diese waren noch leicht zu überwinden, viel schlimmer sind die Henchodroiden. Nun, was sich aus dieser etwas irren Spielidee da auf dem Bildschirm entwickelt, sieht aus wie eine Mischung aus *Saboteur, Jet Set Willy* und einem Shoot'em up-Spiel. Nach der Wahl des Joysticks sah ich zuerst ein schreckliches Bild: Leitern, Gerüste.... Beim zweiten Blick sah ich schon die ersten Gegner auf mich zukommen. Also auf Feuer gedrückt...und weg damit. Das Problem wäre aus der Welt geschafft, aber wie geht's weiter? Nun, Leitern sind zum Klettern da (und auch zum Abstürzen...). Klettern Sie also die Leitern hoch und runter, und hüten Sie sich vor den Droiden. Wenn das alles ist, wäre **FUTURE KNIGHT** doch ein bißchen öde, oder? Natürlich müssen die auf 300 Bilder verteilten Gegenstände gefunden und entsprechend kombiniert werden. Na ja, und irgendwann haben Sie sich durch die Trümmer des Raumgleiters durchgekämpft, da wartet **GREMLIN GRAPHICS** mit einem neuen Schock für den Spieler auf: Die Jagd nach der Geliebten wird in Spegbotts Schloß fortgesetzt – na, dann fröhliches Suchen. Die Grafik bei der Schneider-Version ist gut, die getestete Spectrum-Fassung dagegegen eher unterdurchschnittlich. Von *Gremlin Graphics* hatte ich da mehr erwartet! In puncto Sound ist der Schneider dem Spectrum weit überlegen, denn aus dem Spectrum sind nur simple BEEP-Töne zu hören! Eine Zumutung, finde ich, denn seit Ghostbusters habe ich nichts Schlechteres mehr gehört!!! Auch die Spielidee ist ein bißchen alt – Gegenstände einsammeln, auf Gerüsten herumklettern usw. Wer daran Freude hat, der wird auch an diesem Spiel Gefallen finden. Mal sehen, wie die Zukunft für unseren Ritter Randolph aussieht...

Stefan Swiergiel

	Schn/Spec
Grafik	**8/7**
Sound	**7/4**
Spielidee	**6/6**
Motivation	**7/7**

Sir Galaheart & die Macht des Bösen

Programm: Firelord, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 35 Mark (Kass.); ca. 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Der Pfad wandte sich immer mehr in den Wald hinein. Sir Galaheart (Verballhornung des Namens des legendären Ritters Sir Galahad!) beobachtete die seltsam in der Dunkelheit flimmernden Schatten. Plötzlich eine Stimme: „Mein Sohn, nun bist Du endlich wieder ins Land Torot zurückgekehrt, um die verborgenen Geheimnisse dieser Gegend zu lüften. Du mußt den Heiligen Feuerstein finden und ihn wieder zur Höhle des Drachen zu bringen!"

Galaheart zitterte vor Angst, als er daran dachte, wie vor langer Zeit die böse Königin mit ihrer Macht und ihren magischen Fähigkeiten das ganze Land terrorisierte.

Das Volk wurde unterdrückt. Die Erlösung von dieser „Plage" geht nur über den Heiligen Feuerstein. Galaheart will ihn finden. Er weiß aber, daß dies ein schwieriges Unterfangen ist. Denn: Schon viele mutige Männer gaben ihr Leben bei der Suche nach dem „Heilsbringer"! Der Ritter sank auf die Knie. „Fürchte Dich nicht", sprach die Stimme weiter, „die Erlösung des Reiches liegt in Deiner Hand. Benutze die magischen Kristalle, denn sie werden Deine Aufgabe erleichtern!"

Sir Galaheart war nun allein. Ein seltsames Gefühl befiel ihn. Er atmete noch einmal schwer durch, dann machte er sich auf den Weg.

ASM HIT

Dies ist die Vorgeschichte von **FIRELORD,** dem neusten Super-Programm von **HEWSON CONSULTANTS.** Das Spiel wurde von dem auch bei uns bekannten Briten **Steve Crow** geschrieben, der für seine Programme auch schon den sogenannten „Goldenen Joystick" verliehen bekam.

Als ich diesen Namen las, wußte ich schon in etwa, daß ich ein tolles Programm in den Händen hielt. Zum „Thema": Ich testete die Spectrum-Version. Nach dem Laden - die Wartezeit wird mit einem sehr schönen Titelbild überbrückt – ertönt zunächst ein guter Sound, und das Menue erscheint. Nach der Wahl des Joysticks bzw. der Tastaturbelegung geht es los: Ich übernehme die Aufgabe von Sir Galaheart. Die Hintergrund-Grafik erinnert mich etwas an ROBIN OF THE WOOD (von ODIN), die Spiel-Figur an NIGHTSHADE (von ULTIMATE) und der Spielablauf an STARQUAKE (von BUBBLE BUS). Nein, das soll nicht etwa heißen, daß FIRELORD ein „Remake" oder gar ein ödes Spiel ist! Die Grafik ist von höchster Güte; sehr detailliert und sehr „farbig". Dabei gibt es insgesamt drei verschiedene Grafik-Ebenen: eine mittelalterliche Stadt, einen Steinbruch und den Wald. In diesen Ebenen gibt es auch jeweils verschiedene Personen, auf die Sie treffen: In der Stadt sind es Bürger, im Wald tauchen Ritter auf. Die Animation ist gut – die Figuren bewegen sich flimmerfrei.

Ich begleite meinen Sir also durch den Wald und betrete ein Haus. Hier liegt der Clou des Spiels: Mit den verschiedenen Personen muß Handel aufgenommen werden. Mitgeführte Gegenstände können gegen andere eingetauscht werden; man kann sich zu „magischen Plätzen" teleportieren lassen und noch einiges mehr. Nur so kann man das Ziel erreichen. Und das wird schon seine Zeit brauchen, denn um die über 512 Bilder „zu sehen", die 14 magischen Plätze ausfindig zu machen und die richtigen hilfsbereiten Menschen zu finden, benötigt man mehr als nur ein paar Stunden!

Da FIRELORD ohne „echte" Hilfestellung nur sehr schwierig zu spielen ist, werden wir in der kommenden ASM ein paar Tips im SECRET SERVICE veröffentlichen!

Also, aufgrund hoher Grafik-Qualität, gutem Sound und eines sehr „angenehmen" Spielablaufs ist es nur eine Frage der Zeit, bis dieses Programm in den TOP TEN zu finden sein wird (und dort auch eine Weile bleiben wird)!

Auch in Zukunft wird es Super-Programme von HEWSON CONSULTANTS geben. Denn: Das Team **Steve Crow, Steve Turner** (AVALON, DRAGONTORC, QUAZATRON) und **Andrew Braybrook** (URIDIUM) wird weiter zusammenarbeiten. Man darf schon jetzt gespannt sein!

Stefan Swiergiel

(Ein Tip der Redaktion: Damit man das oben genannte Team mal „kennenlernen" kann, hat ASM ein paar „Visitenkarten" zu verlosen! ANDREW BRAYBROOK wird mit ALLEYCAT (C-64-Kassette) 25mal in die Haushalte kommen, während 20 Spectrum-FIRELORDS von Steve Crow auf die glücklichen Gewinner warten. Also, blättern Sie um auf Seite 31!)

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	8
Spielmotivation	9

Geister, Gnome und Godzilla!

Programm: Aztec, **System:** Atari, **Preis:** 59,90 (Disk), 49,90 (Kass), **Hersteller:** Databyte, **Bezugsquelle:** u.a. Compy-Shop.

Was hat ein Godzilla in einer Pyramide zu suchen? Wissen Sie nicht? Ich muß zugeben, ich habe mich auch ein wenig darüber gewundert, dieses „Viech" gerade in der Pyramide anzutreffen, die ich laut **Databyte** in dem Programm **Aztec** in Augenschein nehmen sollte. Schließlich bin ich nach dem Laden des Spiels das Wagnis eingegangen, eine längst vergessene Pyramide nach irgend so einem goldenen Dingsbums abzusuchen und heil wieder an die Oberfläche zu kommen. (Letzeres ist mir nicht so gut gelungen, das „Suchen" dagegen ganz gut.)
Wie nicht anders zu erwarten, lagen in dieser Pyramide die Wege voller Gerümpel und altem „Gelumpe", das ich, wie mir der Hersteller in seinem Begleitbriefchen glaubhaft versicherte, nach wichtigen Dingen durchforsten muß. Außerdem gibt es eine Reihe von Kisten und Kästen, in denen auch noch so Zeugs drinliegen soll, wie z.B. Dynamit. Damit kann ich mir z.B. den Weg freisprengen, um die versteckten Räume zu suchen. Allerdings mußte ich feststellen, daß die Pyramide wohl auch mit einem recht guten Wasserleitungssystem ausgestattet ist. Wenn man Pech hat, sprengt man nicht nur eine Wand, sondern auch die dazugehörige Wasserleitung weg. Das war dann des Guten zuviel.
Die von mir gesteuerte Figur kann allerhand, wie z.B. Gerümpel durchwühlen, sich an Feinde heranrobben, Bömbchen legen, von Gerümpelhaufen und Treppen herunterfallen, gehen, rennen, aber nicht schwimmen. Vor allem die Stürze sind sehr gut nachempfunden. Nachdem man zunächst einmal Sternchen sieht, dauert es einen Moment, bis man sich wieder hochrappeln kann.
Um es vorwegzunehmen: Das goldene Dingsbums habe ich nicht gefunden. Dafür kam ich mir schon nach kurzer Zeit vor, wie der letzte Müllman der alten Ägypter. Das soll aber nicht heißen, daß das Spiel keinen Spaß macht.
Ganz im Gegenteil! Die Grafik ist recht ordentlich und die Animation der Figuren (auch der Godzillas und sonstigen Pyramidenbewohner) sehr gut gelungen.

Das Spiel kann mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewählt werden, und jedesmal variieren die Gänge und Räume, so daß Langeweile hier wirklich als Fremdwort bezeichnet werden muß.
Allerdings ist der Sound wohl eher als „Geräusch" zu bezeichnen. AZTEC war zunächst auf dem Apple erschienen, zu einer Zeit, als der Sound noch nicht so richtig „in Mode" gekommen war. Bei der Konvertierung auf den Atari wurde dies beibehalten, wie auch der übrige Screenaufbau.
Insgesamt gesehen erhält der Atari-User hiermit ein Spiel, mit dem er sicherlich viel Spaß haben wird. Unter diesen Umständen kann man, glaube ich, auch den Preis akzeptieren.

Martina Strack

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**9**

Ein Mordskerl

Programm: Knucklebusters, **System:** C-64 (bald auch für Spectrum und Schneider), **Preis:** (Stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest), **Hersteller:** Melbourne House, England, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.

Aus englischen Landen - frisch auf den Tisch! Gerade noch rechtzeitig, bevor wir für diese Ausgabe „den Laden dicht machen wollten", erhielten wir eine Demo-Version des neuesten Produkts von **MELBOURNE HOUSE** vom englischen Software-Vertrieb **MICROPOOL** zugesandt. **KNUCKLEBUSTERS** heißt das neue Programm, und ich muß zugeben, daß ich zunächst mit der Bedeutung dieses Titels nicht viel anfangen konnte. Ein Blick ins Wörterbuch eröffnete mir dann aber gleich mehrere Möglichkeiten (was mich allerdings auch nicht schlauer machte). Am wahrscheinlichsten erschien es mir schließlich, daß es sich um eine Verballhornung handelt, um die Zusammensetzung aus *knuckle, buster* und *duster*, was dann soviel wie „Mordskerl mit Schlagring" bedeutet (!?). Na, wie auch immer, in der Tat geht es bei *Knucklebuster* recht „schlagkräftig" zu.
Sie sind ein Verbrecher (so steht's geschrieben) und werden gefaßt und verurteilt. Das Urteil lautet, daß aus Ihnen ein Roboter gemacht werden soll. Doch kurz vor dieser „Geschlechtsumwandlung" gelingt Ihnen die Flucht. Sie müssen jedoch die Stadt verlassen haben, bevor sich das Super-Rechenhirn, wohin Sie sich geflüchtet haben, selbst zerstört und alles im Umkreis von Hunderten von Kilometern in die Luft fliegen läßt.
So starten Sie also in das Abenteuer und versuchen, rechtzeitig aus der Reichweite der drohenden Katastrophe herauszukommen. Dabei werden Ihnen zahlreiche Gegner entgegentreten, die Sie von Ihrem Vorhaben abzuhalten versuchen. Knüppeln Sie also alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt, denn die Zeit drängt! Sechs Level müssen absolviert werden, wenn Sie Ihr Ziel, mit heiler Haut davonzukommen, erreichen wollen. Neunzig Türen werden Ihnen den Weg versperren, wovon Sie allerdings einige öffnen können – vorausgesetzt, daß Sie den passenden Schlüssel finden. Natürlich liegen auch einige Gegenstände in den Räumen herum; finden Sie heraus, was Sie davon gebrauchen können!

Schon die Demo-Version läßt erahnen, daß *Knucklebusters* ein interessantes Spiel mit vielen Höhepunkten ist, das auch grafisch einiges zu bieten hat. Ich persönlich bin schon jetzt gespannt darauf, die endgültige Fassung zu sehen, die wir Ihnen dann natürlich noch einmal etwas ausführlicher vorstellen werden. Zum Schluß noch eins: Spectrum- und Schneider-Versionen sind noch für Dezember '86 und Januar '87 geplant. Also, Leute, haltet die Augen offen!

Bernd Zimmermann

Auf Tauchstation

Programm: Torpedorun, **System:** C-16, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Citisoft Ltd.

„The best Sound and Grafics for the Commodore 16", so wirbt **Citisoft** für das Programm **Torpedorun.** Das ist zwar nicht ganz so, doch kann man durchaus behaupten, daß dieses Programm eine der besten Grafiken auf dem C-16 aufweist.

Sie schlüpfen in diesem Spiel in die Rolle eines U-Boot-Kommandanten, der Geleitzüge ausmachen und zerstören soll. Sie können mit dem Joystick und/oder mit Tastatur steuern. Ich entschied mich für letztere Möglichkeit. Hier ist anzumerken, daß die Tastenbelegung selbst gewählt werden kann.

Auf der zu Beginn des Spiels erscheinenden Landkarte sehen Sie die Gewässer, die Sie kontrollieren müssen. Sie befinden sich in der kleinen Bucht im Süden, Ihrer Basis. Aufgetankt und mit 10 Torpedos bestückt, kann Ihrer Odyssee nun beginnen.

Zunächst ist es wichtig zu wissen, daß Sie sich bei ca. 40 Fuß auf Sehrohrtiefe befinden. Unter Wasser verbrauchen Sie auch keinen Sprit, weswegen Ihre erste Aktion das Tauchen sein sollte. Dann können Sie sich mit langsamer oder mittlerer Geschwindigkeit in Richtung Norden aus der Bucht raus bewegen. Hier erwartet Sie ein Minengürtel, durch den Sie hindurchsteuern müssen.

Ich stellte fest, daß mein U-Boot weit mehr kann, als nur tauchen und Torpedos abschießen. Es scheint auch eine eingebaute Minenräumvorrichtung zu besitzen, denn es explodiert nur dann, wenn ich eine Mine mit der „Schnauze" erwische. Mit allem anderen, was dahinterliegt (z.B. dem Turm), kann ich ohne Bedenken die Minen berühren. Das vereinfacht die Sache natürlich ungemein.

Draußen auf der offenen See beginnt jetzt die Jagd, die, zeitlich gesehen, sicherlich den Hauptteil des Spiels ausmachen wird. Um die feindlichen Schiffe zu orten, verfügt das U-Boot über ein Echo-Lot, das einen Doppel-Ton herausgibt, wenn kein Schiff in der Nähe ist. Gleichzeitig ist die „Status"-Anzeige blau, also alles friedlich.

Ich erhöhe die Geschwindigkeit und manövriere noch in der Gegend rum, als der Doppel-Ton immer schneller hintereinander zu hören ist und die „Status"-Anzeige ins Grün wechselt. Jetzt wird die Sache langsam spannend. Der Doppel-Ton verschmilzt zu einem einzigen „Pling", und die Anzeige wird rot! Raus mit dem Sehrohr und die Gegend abgesucht!

Doch zu meiner großen Enttäuschung ist nichts weiter als blauer Himmel mit ein paar weißen Wölkchen zu sehen. Also versuche ich, jetzt wieder ohne Sehrohr, mit kleiner Fahrt die Verfolgung aufzunehmen. Leider erweisen sich meine Richtungsentscheidungen als falsch, und der Konvoi entfernt sich wieder, angezeigt durch das Echo-Lot, dessen Doppel-Ton jetzt wieder hörbar wird.

Während der 3 Stunden, die ich mich diesem Spiel gewidmet habe, passiert oben beschriebener Vorfall noch mehrere Male. Es scheint fast, als gäbe es auf diesem Meer nur mein U-Boot. Jedesmal, wenn ich bei „Rot-Alarm" mein Sehrohr ausfahre, scheint die ganze Flotte wie vom Erdboden verschluckt. Manchmal habe ich auch den Eindruck, als würde ich genau unter einem solchen Konvoi stehen, da es mir nicht gelingt, das Sehrohr auszufahren, und auf dem Bildschirm schwarze Bruchstücke von Schiffen und andere Programmteile zu sehen sind.

Der letzte Versuch, den ich mir vorgenommen hatte, erwies sich dann als glücklich. Ich bekam tatsächlich einen Konvoi zu Gesicht, dessen Schiffe mich auch prompt beschossen. Hier erwies sich die Steuerung als sehr schwierig, da das Boot sich nach jedem Torpedoschuß „wegdrehte", so daß man, um einen Treffer landen zu können, „vorhalten" muß. Zunächst war ich auch zu weit entfernt, um eines der Schiffe abschießen zu können, doch schließlich gelang mir noch ein Treffer.

ASM HIT

Das Spiel begeistert durch seine gute Grafik und den akzeptablen Sound, z.B. das Maschinengeräusch während der Fahrt durch das Minenfeld ist sehr gut nachempfunden. Die Spielmotivation leidet etwas unter der all zu langen Suche nach einem Konvoi. Trotzdem sollte dieses Spiel keinem C-16-User in seiner Sammlung fehlen!

Martina Strack

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	6
Spielmotivation	8

STREET HAWK™

TM & © 1984 Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by Merchandising Corporation of America, Inc.

Mensch und Maschine
Mit dem Motorrad im Kampf gegen das Böse

HIGHLANDER

Das Spiel zum Kino-Hit —
kämpfen Sie sich durch die Jahrhunderte

Der Krimi-Renner als Computerspiel —
schnappen Sie die Drogenhändler!

MIAMI VICE™

TM and © 1984 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. Licensed by Merchandising Corporation of America, Inc.

Ein Spiel ohne Grenzen
mit sechs verrückten Disziplinen

IT'S A KNOCKOUT
Jeux Sans Frontières

By arrangement with BBC Enterprises Limited

Auf Kassette u. Diskette für
Commodore 64/128,

Schneider CPC, Spectrum 48 K.
Mit deutscher Anleitung!

ocean

Ocean Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: micro-händler
Distribution in Österreich: Karasoft

c16chris

Quietschende Reifen

Programm: Pitstop, **System:** Atari 800 XL/XE sowie für fast alle gängigen Rechner, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Epyx/Euro Gold, **Bezugsquelle:** Kaufhäuser und div. Einzelhändler.

Nicht mehr ganz neu und dennoch im Moment in aller Munde ist **PITSTOP**, eine Formel-I-Simulation, die ursprünglich von **EPYX** entwickelt und nunmehr von **EURO GOLD** aufgekauft wurde.

Pitstop wird Ihnen Ihr ganzes „fahrerisches Können" (sprich: all Ihre Joystick-Technik) abverlangen. Um sich vor Frust und Enttäuschung zu bewahren, sollten Sie zunächst mal einige Trainingsrunden fahren, bevor Sie sich an das eigentliche Rennen wagen (sechs verschiedene Kurse gilt es zu absolvieren). Wenn Sie meinen, daß Sie Ihr Fahrzeug beherrschen, so können Sie Ihren ersten Wettbewerb starten. Steigen Sie ein in Ihren Flitzer, und versuchen Sie, Ihre Konkurrenten abzuhängen! Doch stellen Sie sich Ihre Aufgabe nicht zu einfach vor! Denn abgesehen davon, daß Ihre Gegner natürlich ganz ausgekochte Profis sind, tauchen noch zusätzliche Schwierigkeiten auf. So werden Sie bald bemerken, daß Ihr Benzinvorrat zur Neige geht und daß der Zustand Ihrer Reifen sich zusehends verschlechtert. Letztere nämlich werden durch jede Berührung ihres Wagens mit anderen Fahrzeugen, noch mehr aber durch das Streifen der Fahrbahnbegrenzung, stark in Mitleidenschaft gezogen. Wenn Ihnen also der Sprit ausgeht oder die Slicks zu platzen drohen, hilft nur noch eins: runter von der Strecke und ran an die Boxen! Hierzu benutzen Sie eine der zahlreichen Abfahrten, die an verschiedenen Stellen der Fahrbahn angebracht sind. Wenn Sie die Boxen erreicht haben, werden Sie dort Ihre Mechaniker vorfinden, die in Windeseile Ihre Reifen wechseln und den Tank wieder auffüllen – vorausgesetzt, es gelingt Ihnen, Ihre Mechaniker „auf die Sprünge zu bringen"! Sie müssen nämlich Ihre Jungs, die zunächst einmal faul in der Gegend herumstehen, mittels eines Icons (Joystick-Steuerung) „anvisieren" und die gewünschten Arbeiten verrichten lassen.

Nicht nur aufgrund seiner Qualitäten als Rennsimulation, sondern auch (oder gerade) wegen der Einlagen an den Boxen ist *Pitstop* für mich eines der besten und (auch für längere Zeit) interessantesten Sportspiele. Zu diesen Eigenschaften gesellt sich eine überdurchschnittlich gut Grafik, die den guten Eindruck von *Pitstop* noch vervollkommnet.

jb

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	9

Pilze gesucht!

Programm: Fungus, **System:** C-64, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Players, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

PLAYERS, das englische, auf Billig-Produkte spezialisierte Software-Haus, stellt ein neues Programm vor: **FUNGUS.** Dieses Spiel scheint durchaus in der Lage, das angekratzte Image der Low-Budget-Programme zumindest etwas aufzupolieren.

Die Handlung des Spiels ist im Grunde unerheblich. Nur so viel sei gesagt: Das Geschehen läuft ab an einem entlegenen Punkt irgendwo in der Galaxie. Fungus, ein etwas merkwürdig aussehendes kleines Männchen, das in seinem Raumanzug eine recht unglückliche Figur macht, ersehnt nichts mehr als den „Großen Weißen Pilz". Weiß der Himmel, warum er auf dieses Ding so scharf ist, zumindest nimmt er alle Gefahren in Kauf, um in den Besitz des begehrten Pilzes zu kommen.

Insgesamt gilt es sieben Abschnitte nach Pilz und anderen Objekten abzusuchen; zahlreiche Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad und die zusätzliche Möglichkeit, die Hintergrundfarben zu verändern, machen das Spiel recht interessant.

Obwohl von der Handlung her nicht gerade originell, ist *Fungus* doch ein recht unterhaltsames Programm, das meiner Meinung nach seinen Preis wert ist. *rs*

Grafik	8
Sound	6
Spielidee	3
Spielmotivation	8

Hurry up!

Programm: G Man, **System:** C-16/+4, **Preis:** 9,95 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Bezugsquelle:** Software-Versand, Andreas Bachler, Bocholt.

Ein nettes Spielchen hat die relativ unbekannte Firma **CODE MASTERS** auf den Markt gebracht. **G MAN** ist der Titel des Programms, das zwar mit keiner übermäßig originellen Spielidee, jedoch mit einer guten Umsetzung der Story aufwartet.

G Man, der Held des Geschehens, ist in Eile. Er hat nur sieben Minuten Zeit, um ein Raumschiff zu erreichen, das notfalls auch ohne ihn starten wird. Er schwebt, von einem Raketenrucksack angetrieben, über eine Planetenoberfläche, auf der vereinzelt Treibstofftanks installiert sind. Diese gilt es anzufliegen, um neue Kräfte für den beschwerlichen Flug zu sammeln. Doch berühren Sie auf keinen Fall die Felsen und messerscharfen Kanten, die die Oberfläche des Planeten zu einem „heißen Pflaster" machen! Auch den auf Sie zukommenden Meteoren müssen Sie natürlich unbedingt ausweichen, denn jede Berührung ist sofort tödlich!

G Man ist ein ansprechendes Spiel mit sauberer Grafik und überraschend gutem Sound. Besonders interessant an dem Programm ist die recht knifflige Steuerung des Raketen-Mannes, zu deren Beherrschung schon einige Geschicklichkeit gehört. Bei dem Preis von nur knapp zehn Mark unbedingt zu empfehlen!

bez

Grafik	7
Sound	8
Spielidee	4
Spielmotivation	8

Atari-Goblins!

Programm: Domain of the Undead, **System:** Atari XL/XE (Disc), **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Red Rat Software, Manchester, England, **Bezugsquelle:** Compy-Shop.

Nun ist es raus: Auch der „kleine Atari" hat jetzt seine „Ghosts & Goblins"! Mit **DOMAIN OF THE UNDEAD** hat das britische Software-Haus **RED RAT** die Idee des Elite-Knüllers aufgegriffen. Der „Spielplatz", auf dem Sie sich bewegen, ähnelt sehr stark dem des „G & G": Sie befinden sich auf der Flucht vor Skeletten („Untoten" = Undead), die alles daran setzen, Ihnen „Kruzifixe" abzujagen. Sie verlieren je eines, wenn es Ihnen nicht schnell genug gelingen sollte, die Untoten endlich mausetot zu machen. Dies erledigen Sie - wie gewohnt - mit dem Feuerknopf an Ihrem Joystick. Ballern Sie also kräftig drauf los - den Untoten macht das gar nichts! Sie opfern sich in diesem Falle gern im Dienste der Sache. Sie „schlendern" über den Friedhof, bis Ihnen im „Ostwärts-Scrolling" die nächsten Kreaturen begegnen. Alles weitere...siehe „G & G"! Die Grafik kann sich sehen lassen, bleibt allerdings hinter der der „G & G"-Versionen (auch Spectrum oder C-16) zurück. Der Sound ist ganz brauchbar; aber nebensächlich. Denn: Das Spiel ist derart schnell - und birgt so viele Gefahrensmomente -, daß Sie vermutlich keine Zeit haben werden, mystischen Klängen Ihr Ohr zu schenken! Ein durchschnittliches Spiel; dennoch für „Atarianer" interessant. „Punktabzug" wegen „adaptierter" Spielidee!

Manfred Kleimann

Grafik	6	Sound	6
Spielidee	2	Spielmotivation	8

Im Dschungel ist die Hölle los!

Programm: Jasper, **System:** Spectrum, **Preis:** 9,90 Mark, **Hersteller:** 299 Classics, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

299 CLASSICS, ein englisches und hierzulande noch relativ unbekanntes Software-Haus, hat sich ein wenig auf die Neuauflage älterer Programme spezialisiert. Eines davon ist **JASPER,** dessen Remake nun auf den Markt gebracht wurde.

Jasper ist nicht nur der Titel des Programms, sondern auch der Name des „Hauptdarstellers", eines kleinen Känguruh-ähnlichen Wesens, das, ungeachtet der Warnungen seiner Mutter, im Dschungel auf Entdekkungsreise geht. Nur zu bald muß Jasper feststellen, welche Gefahren hier auf ihn lauern: aggressive Kaninchen und wildgewordene Insekten zählen noch zu den harmloseren Angreifern - Skorpione, Schlangen und Panther sind da schon wesentlich unangenehmer! Ihre Aufgabe ist es nun, den armen Jasper unbeschadet durch den Urwald zu geleiten und mit heiler Haut zu seiner Mutter zurückzubringen. Dabei gilt es nicht nur, sich der zahlreichen Gegner zu erwehren, sondern auch jede Menge Hindernisse zu überwinden. So muß man Jasper beispielsweise trockenen Fußes über ein Gewässer befördern, wobei man von Bäumen hängende Lianen zu Hilfe nimmt und Jasper in Tarzan-Manier über den See hinwegschwingen läßt (wodurch man sich an Pitfall und Cuthbert in the Jungle erinnert fühlt).

Das ganze Geschehen läuft in insgesamt 22 Räumen ab, in denen es zusätzlich mehr oder weniger nützliche Gegenstände einzusammelm gilt, von denen Jasper jedoch nur fünf für den späteren Gebrauch mit sich herumtragen kann. Doch Vorsicht: Auch das Halten einer Liane zählt als getragener Gegenstand; haben Sie also fünf Objekte bei sich, so können Sie die Lianen nicht benutzen!

Jasper ist ein Programm mit guter Grafik und für Spectrum-Verhältnisse ausgezeichneter Animation. Aufgrund seines komplexen Spielgeschehens und der vielen Überraschungsmomente wird das Programm sicher für lange Zeit interessant bleiben. In Anbetracht des überaus günstigen Preises sollte man eigentlich nicht zögern, seine Sammlung um dieses hübsche Spiel zu bereichern!

bez

ASM HIT

Grafik	9
Sound	6
Spielidee	7
Spielmotivation	10

Hits am laufenden Band

Programm: Computer Hits 3, **System:** Spectrum, C-64, C-16/+4, **Preis:** 29,90 Mark, **Hersteller:** Beau-Jolly, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Programmpakete, die gleich mehrere Spiele beinhalten, erfreuen sich bei Software-Häusern wie auch bei den Kunden immer größerer Beliebtheit. Die Vorteile liegen auf der Hand: Der Produzent solcher Sampler braucht sich nicht mit der Erstellung neuer Programme abzuplagen und kann sich die bereits betriebene Werbung zunutze machen, der Käufer erhält in vielen Fällen mehrere akzeptable Programme, die oft den Preis eines einzelnen Spiels nicht übersteigen.

So auch bei **COMPUTER HITS 3**, einem Paket mit zehn Programmen, das von der englischen Firma **BEAU-JOLLY** auf für die Spectrum-, C-16/+4- und C-64-Rechner auf den Markt gebracht wird. Da die Zusammemstellung der einzelnen Spiele bei den drei Systemen teilweise voneinander abweicht, können wir an dieser Stelle nicht jedes einzelne Spiel ausführlich vorstellen; daher wollen wir uns auf ein paar kurze Anmerkungen zu dem jeweiligen Programm beschränken.

Spectrum: *Forbidden Planets/Design Design* (Weltraum-„Ballerspiel" und FLOP DES MONATS in ASM 6/86). *Who Dares Wins II/Alligata* (hartes Kriegsspiel mit 'ner Menge Action – Geschmacksache!). *Cauldron/Palace Software* (einer der Höhepunkte; eine Menge Geschick und Fingerspitzengefühl sind bei diesem Spiel nötig). *Juggernaut/CRL* (steuern Sie einen mächtigen Lastwagen durch die engen Straßen einer kleinen Stadt; „Ballern" inbegriffen!). *3D Lunattack/Hewson Consultants* (noch mal Weltraum-Action; schnell, komplex und recht gute Grafik). *Herbert's Dummy Run/Mikrogen* (schon fast ein Klassiker; bringen Sie Herbert zu seinen Eltern zurück, ohne das Zeit-Limit zu überschreiten!). *Geoff Capes Strongman/Martech* (verteilen Sie den Energievorrat geschickt auf Geoff's Muskelpartien, damit er den „Wettkampf der starken Männer" gewinnen kann, herausragend!). *Astroclone/Hewson Consultants* (stehen Sie einem künstlichen Menschen bei seinen gefahrvollen Abenteuern in einer Weltraumbasis zur Seite; Strategie spielt bei diesem Programm eine große Rolle). *Give My Regards To Broadstreet/Argus Press Software* (als „Ideenlieferant" für dieses Spiel dienten Paul McCartney und seine „Wings"; bewahren Sie eine Pop-Gruppe vor den Machenschaften eines skrupellosen Managers!). *Showjumping/Alligata* (Springreiten auf dem „Speccie": gute Grafik, gelungene Animation).

C-16: *Invasion 2000 AD/Solar Software* (Umsetzung eines Spielhallen-Hits; „Ballerspiel"). *Skramble/Alligata* (ebenfalls Adaption eines Spielhallen-Programms; viel Action im Weltraum). *Death Race 16/Atlantis* (spannendes Autorennen mit ordentlicher Grafik). *Galaxions/Solar Software* (noch mal Weltraum-„Ballerei"; bestenfalls Durchschnitt). *Circus/Adventuresoft* (Textadventure der Durchschnittsklasse mit Witz und wenig Sprachverständnis). *Space Pilot/Anco* (manövrieren Sie Ihr Raumschiff durchs All ... oder machen Sie gleich mit dem nächsten Programm weiter!). *Robin To The Rescue/Solar Software* (ganz nettes „Hüpfspiel"; helfen Sie Robin Hood, seine Marian zu befreien!). *Psychadelia/Llamasoft* (Spiel mit Farben und Effekten, zu dem man überdies Musik ablaufen lassen kann). *Space Freaks/Solar Software* (weiter geht's im Weltenraum; Ballern: jede Menge, Grafik: ordentlich, Sound: „nicht so toll"). *World Cup/Artic* (bei diesem Fußballspiel können Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten; insgesamt schwacher Durchschnitt).

C-64: *Geoff Capes Strongman/Martech* (siehe Spectrum!). *Elidon/Orpheus* (ein Märchen – hübsch anzusehen, nette Spielidee). *Blagger Goes To Hollywood/Alligata* (stiften Sie Verwirrung in einem Filmstudio mitten in Hollywood; lustig und originell!). *Cauldron/Palace Software* (siehe Spectrum!). 3D Lunattack/Hewson (siehe Spectrum!). *Crazy Comets/Martech* („Ballerei im Weltraum – weder verrückt, wie es der Titel vermuten läßt, noch originell). *Dynamite Dan/Mirrorsoft* (Dan's schwerer Kampf gegen den verrückten Wissenschaftler Dr. Blitzen; einer der Highlights). *Herbert's Dummy Run/Mikrogen* (siehe Spectrum!). *Attack Of The Mutant Camels/Llamasoft* (Aliens suchen die Erde heim – in Gestalt harmlos erscheinender Kamele!). *Basildon Bond/Probe Software* (ein köstliches Vergnügen – nicht ganz ernst zu nehmen!).

Natürlich ist unter den zehn Programmen jedes Pakets auch einiger „Ausschuß" vertreten; einige interessante Spiele machen die Anschaffung der *Computer Hits 3* jedoch durchaus lohnenswert – allerdings nur dann, wenn man nicht mehr als vier oder fünf Spiele bereits als Einzelkassette besitzt! *bez*

Schwierig

Programm: Solo, **System:** C-16, **Preis:** 19,90 DM, **Hersteller:** Bug-Byte.

Mit **Solo** erhalten Sie ein typisches „Ballerspiel" aus dem Hause **Bug-Byte**. Vergleichbar mit DROID ONE ist die Geschwindigkeit des Spiels. Hier haben nur geübte Dauerfeuerbenutzer die Spur einer Chance. Vor dunklem Hintergrund werden eine Vielzahl von Aliens auf Sie und Ihr Raumschiff losgelassen, die Sie, wie eingangs schon gesagt, abschießen müssen. Der Sound ist eher als mäßig zu bezeichnen. Auch die Grafik reißt einen nicht gerade vom Hocker. Viel mehr gibt es über dieses Spiel eigentlich nicht zu sagen. Fazit: Ein weiteres, nicht gerade überwältigendes Ballerspiel. *str*

Grafik	6
Sound	3
Spielidee	0
Spielmotivation	5

c16chris

Keine Medaille!

Programm: Olympiad '86, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

OLYMPIAD '86 ist der etwas verzweifelte Versuch, ein Programm im Decathlon-Stil in Form eines „Billig-Produkts" auf den Markt zu bringen.

Zwar wird das Spiel recht hübsch dargeboten, und auch die nach dem Laden erscheinende Wertungstabelle der fünf verschiedenen Disziplinen kann man als recht gelungen bezeichnen; um so mehr jedoch läßt die Präsentation der einzelnen Wettkampfarten selbst zu wünschen übrig. So muß beispielsweise beim „Sprint" und „Gewichtheben" eine langwierige Prozedur bei der Verteilung der Energie überstanden werden, bis man endlich zum angenehmen Teil des Spiels, dem Wettkampf selbst, übergehen kann. Warum hier die Programmierer sich nicht etwas Besseres haben einfallen lassen, ist mir einfach unverständlich.

Hätte man sich etwas mehr Mühe gegeben, so hätte aus *Olympiad '86* ein wirklich recht gutes Low-Budget-Spiel werden können; die schlechte Spielbarkeit läßt jedoch selbst den Preis von nur zehn Markt für dieses Produkt zu hoch erscheinen. Meiner Meinung nach nicht medaillen-verdächtig!

rs

Grafik	**5**
Sound	**3**
Spielidee	**2**
Spielmotivation	**2**

Höllisches Unternehmen

Programm: Dantes Inferno, **System:** C-64, **Preis:** ..., **Hersteller:** Beyond Software.

Die neue **Beyond**-Veröffentlichung ist nichts für schwache Nerven, denn in **Dantes Inferno** werden Sie durch die Hölle gehen (und das im wahrsten Sinne des Wortes).

Grundlage für dieses Spiel war Dante Alighieris klassisches mittelalterliches Abenteuer „Die Hölle", das die Reise des „Pilgers" beschreibt, der alle Regionen der Hölle durchwandern muß, um das Fegefeuer auf der anderen Seite zu erreichen. Die Reise findet ihren Höhepunkt in einer Konfrontation mit Luzifer höchstpersönlich.

So geht es dann auch in dem Programm ziemlich „rund". Sie steuern den Pilger und müssen mit Ihm bis zur Region 9 der Hölle innerhalb von 7 Tagen vordringen. Wenn Sie unterwegs versagen, ereilt Sie das gleiche Schicksal, das die armen Sünder in der jeweiligen Region der Hölle zu ertragen haben, in der Sie gerade waren.

Sie fangen im Wald an, nach Gegenständen zu suchen. Es liegen dort ein Geldbeutel und ein Seil. Man sollte sich übrigens schon hier mit der Steuerung der „Pilgerfigur" vertraut machen. Das Spiel kann über Tastatur oder Joystick gesteuert werden, wobei mit dem Joystick (ohne Feuerknopf) die vier Bewegungsrichtungen möglich sind. Hält man den Feuerknopf gedrückt, kann mit „Joystick nach links" der Gegenstand in der linken Hand benutzt werden, mit „Joystick nach rechts" der Gegenstand in der rechten, und mit „Joystick nach vorn" kann ein Gegenstand aufgenommen oder (!) abgelegt werden.

Nachdem Sie also die obengenannten Gegenstände aufgenommen haben, gehen Sie durch die Höhle im Wald in die Vorhölle. Der „Pilger" steht dann vor einem Fluß, hinter sich den Höhlenausgang. Jetzt kommt ein Fährmann vorbei. Bieten Sie dem den Geldbeutel an, sonst hat Ihre Reise schon in der Vorhölle ihr Ende gefunden (Sie geraten in einen Hornissenschwarm). Der Fährmann nimmt Sie dann mit und läßt Sie vor dem Eingang zur Region 1 wieder aus dem Boot heraus.

Jetzt fängt es langsam an, spannend zu werden, denn jetzt muß mit äußerster Vorsicht zu Werke gegangen werden. Erfahrungsgemäß hält man sich in der Region 1 zunächst links und geht vorwärts, bis am linken Bildschirmrand ein grünes Teufelchen auftaucht. Den versucht man anzulocken und läuft vor ihm weg. Nach ein oder zwei kleinen Wegstrecken in Richtung Südost hat man ihn dann abgehängt. Auf der rechten Seite der Region 1 befindet sich eine Kreatur mit einer „ellenlangen" Zunge, der man besser aus dem Weg gehen sollte, da man sonst unweigerlich im Sumpf landet (auch eine Art, sich ganz schnell durch mehrere Regionen zu bewegen). Auch sonst scheint dieser Weg nicht ganz das Wahre zu sein, obwohl dort ein Fisch herumliegt, den man aufnehmen kann.

Hier wird man allerdings meist vom grünen Teufelchen eingeholt und in ein Skelett verwandelt.

Hat man dies heil überstanden, geht es in die nächste Region, in der „die Wollüstigen in einem schrecklichen Orkan ständig im Kreis herumgeblasen" werden, wie es so schön in der Anleitung heißt. Hier muß man eben sehen, daß man sich irgendwie durchschmuggelt, ohne in den besagten Orkan zu geraten.

Es folgt der Sumpf, und hier war zumindest für meinen Pilger die Reise ziemlich frühzeitig zu Ende. Es folgen noch weitere 6 Regionen, in denen Sie das zweifelhafte Vergnügen haben werden, die Bekanntschaft mit der „Hölle" zu machen.

An DANTES INFERNO wird sicherlich jeder, der sich auf die „Höllenfahrt" einläßt, einiges zu knobeln haben. Die Grafik ist gut, der Sound ist jedoch eher als mäßig zu bezeichnen (nervt!). Die Spielmotivation würde ich gerade wegen der hohen Schwierigkeit und des „ungewöhnlichen" Sujets als recht hoch einstufen. Das Spiel wird sicherlich seine Freunde finden.

Martina Strack

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**8**

Der helle Wahnsinn!

Programm: Rescue from Zylon, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** Joysoft, Köln.

Haben Sie Lust, sich mal wieder als Held zu betätigen? Haben Sie auch unter Zeitdruck eine ruhige Hand und einen kühlen Kopf? Dann dürfte **Rescue from Zylon** aus dem Hause **Gremlin Graphics** genau das Richtige für Sie sein.

In einem unterirdischen Höhlensystem befinden sich 28 Geologen, die Sie retten müssen. Während der wissenschaftlichen Arbeiten kam es nämlich zu einem Unfall, der einen Wassereinbruch nach sich zog. Während das Wasser langsam steigt, heißt es für Sie, äußerst umsichtig zu Werke zu gehen. Begeben Sie sich so schnell wie möglich, und ohne große Schäden an Ihrem „Zeppelin" zu verursachen, in die Gewölbe und retten Sie zunächst den Geologen, der in der untersten Höhle zuerst nasse Füße bekommt.

Wahrscheinlich werden Sie das nicht ganz ohne Blessuren an Ihrem Raumschiff (oder was das auch immer sein mag) überstehen. Es kann ebenso sein, daß Sie zunächst „zu spät kommen" und die Hälfte der Geologen schon ertrunken sind.

Als Anfänger sollten Sie Level 1 wählen und ebenfalls Sensitivity 1. Der „helle Wahnsinn" erwartet Sie nämlich bei der Wahl einer höheren Sensitivität. Hier genügt schon eine kleine Bewegung mit dem Joystick, und Ihr Fahrzeug rammt krachend den Felsen! Sehr schnell haben Sie sich dann die nötigen Blessuren geholt, die Ihrer Mission das vorzeitige Ende bereiten. In den höheren Levels erwarten Sie die gleichen Höhlen, von deren Wänden jetzt Wassertropfen fallen, die ebenfalls Ihr Fahrzeug beschädigen.

Fazit: Für den C-16 ist dieses Programm sehr guter Durchschnitt, die Grafik ist gefällig, die Figuren sind hübsch animiert und Ihr „Raumschiff", wenn Sie es wollen, wahnsinnig schnell. Sehr gut ist die Wahlmöglichkeit, mit der man die Anforderungen an die Geschicklichkeit selbst variieren kann. Das Spiel ist ebenso für Anfänger geeignet wie für Joystickartisten, die nicht immer „ballern" wollen. *str*

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**7**

c16chris

Insektenbekämpfung für 2 Mark Achtzig

Programm: Groovy Garden, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 2,80 Mark, **Hersteller:** Central Solutions, London, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Es ist einfach kaum zu glauben: Da gibt es doch einen Hersteller, der seine – noch nicht mal schlechten Programme – für weniger als **drei Mark** zum Verkauf anbietet! **CENTRAL SOLUTION** hat sein Angebot in England auf 99 Pence „begrenzt". Eines dieser wahren „Low-Budget-Produkte" ist **GROOVY GARDEN.** Sie als leidenschaftlicher Gärtner haben einen fürchterlichen Traum: Ein ganzer Schwarm von Schädlingen versucht, Ihren gepflegten Garten in einen „Unkraut-Acker" zu verwandeln. Doch: Sie träumen von einem treuen Gehilfen, einer „selbständigen Pestizid-Spritze" („Ohne Chemie" geht halt doch nichts!). Diese „erwartet" nun die angreifenden Schädlinge und Bakterien, um zu verhindern, daß sie den fruchtbaren Boden erreichen. Also feuern, besser: „sprayen", Sie, was das Zeug hält! Haben Sie den ersten Insekten-Schwarm vernichtet, gelangen Sie ins nächste Level, wo die „Dinger" noch zahlreicher und aggresiver werden. Und: Achten Sie darauf, daß Sie mit der „Mus-Spritze" nicht den schlafwandelnden Gärtner berühren, sonst wird dieser wach! Der „Spuk" ist zwar dann vorbei, Ihr Spiel aber ebenfalls. Die Grafik dieses „Billigspiels" ist nicht übel (die „Angeifer" sind recht groß dargestellt!); der Sound beschränkt sich auf die „Spray-Geräusche"; die Spielidee ist vielleicht nicht gerade „aktueller Art"; die Spielmotivation könnte aber, wegen der Schwere der Aufgabe, recht hoch sein. Fazit: Verzichten Sie mal auf einen Hamburger, oder lassen Sie die Zigaretten im Automaten: Besorgen Sie sich doch einfach dieses Spiel, das darüberhinaus noch weniger kostet, als „Qualm & Fraß"! *fripp*

Grafik	**7**	**Sound**	**3**
Spielidee	**3**	**Spielmotivation**	**8**

c16chris

Schmatz!

Programm: Aardvark, **System:** C-16, (Atari auf Twinpack von Databyte), **Preis:** 19,90 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, England, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Atari-Version

Nachdem ich das Programm **Aardvark** von **Bug-Byte** in den C-16 geladen hatte, war ich wirklich gespannt, wie diese Spielidee auf den kleinsten Commodore umgesetzt wurde. Zuvor hatte ich mir die Atari-Version „zu Gemüte geführt", die auf einem Twinpack zusammen mit NIGHT-RAIDERS erhältlich ist. (Über das Twinpack wird noch an anderer Stelle dieser Ausgabe berichtet.)

Nun, ich muß sagen, daß ich von der C-16-Version regelrecht begeistert war. Diese ist meiner Ansicht nach viel besser als die Atari-Umsetzung. Im Spiel steuern Sie einen Ameisenbär, der beim Atari zunächst in das Bild hineinläuft, während er in der C-16-Version „fest installiert" ist. Unter dem Ameisenbär befindet sich der Ameisenbau (wie könnte es auch anders sein), in dem neben Ameisen auch Würmer, zwei Ameisenköniginnen und Spinnen zu finden sind. Besonders Letztere sind sehr gefährlich. Sie kommen nur des nachts in den Bau und sind nicht totzukriegen. In diesem Fall hilft nur eins: Das Verspeisen einer Ameisenkönigin. Damit wird man alle „Krabbelviecher" auf dem Bildschirm los.

Besonders sind die „Tischsitten" zu beachten, die unter den Ameisenbären herrschen. Ameisen werden nur von vorne gegessen, Würmer nur von hinten (alles andere wäre tödlich). Mit gutem Appetit ausgestattet, fällt also der Ameisenbär über seine Beute her. Aber ganz so einfach, wie sich das zunächst anhört, ist es nicht. Damit sich der Vielfraß gehörig den Bauch vollschlagen kann, muß er schon ab und zu mit der Zunge tief in den Bau hinein. Das kann jedoch höchst gefährlich werden, da die Ameisen sich schon zu wehren wissen. Während die Würmer sich nämlich um eine tief in den Bau hängende Ameisenbärzunge nicht kümmern, ist eine Berührung der Zunge (nicht der Zungenspitze) durch die Ameisen nicht gerade zuträglich. (Das war dann die letzte Mahlzeit dieses Ameisenbärs).

Gegenüber der Atari-Version, die auch von der Grafik her einfacher gehalten ist, weist das C-16-Programm noch einige Besonderheiten auf: So gibt es hier „Turbo-Würmer", die erstens eine schnelle Reaktion seitens des Ameisenbärs erfordern (die Zungenspitze in Sicherheit, sprich in einen tieferen Gang des Baus bringen) und zweitens, nachdem sie die Zunge „durchquert haben", fast nicht mehr zu kriegen sind.

C-16-Version

Trotz der „einfachen" Spielidee hat mich dieses Programm lange gefangengenommen. Es vereint auf dem C-16 eine gute Grafik mit der nötigen Geschwindigkeit und einer gehörigen Portion Spielwitz, während es für den Atari wahrlich bessere Spiele gibt. Fazit: Die folgende Bewertung bezieht sich auf die C-16-Version, die man sicherlich ohne Einschränkung als „empfehlenswert" bezeichnen kann. *Martina Strack*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	10

Schlimm!

Programm: Oblivion, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Alpha-Omega, England.

Die Qualität der Low-Budget-Spiele läßt spürbar nach. Das beste Beispiel dafür ist **Oblivion** von **Alpha-Omega.** Dieses Programm sollte man nicht mit INTO OBLIVION verwechseln, da letzteres von einer anderen Firma stammt (aber ähnliche Qualitäten aufweist....). Die kurze Anleitung verrät kaum etwas über den Spielsinn: Man muß von links nach rechts laufen und dabei auftretenden Gefahren ausweichen bzw. Gegner abschießen. Nach einiger Zeit kommt man in ein anderes der insgesamt 40 Level. Diese „Spielidee" ist bestimmt nicht aufregend, aber die Umsetzung ist noch schlimmer! Wählt der Spectrum-Besitzer als Steuerung KEMPSTON-JOYSTICK an, kann es vorkommen, daß das Programm hängenbleibt. Das wäre die erste Überraschung. Danach folgt dann die zweite: Das Programm ist inkompatibel zu den ersten Interface-I-Versionen. Hat man nun endlich die gesamte Peripherie des Spectrum abgesteckt und das Programm zum X-ten Mal geladen und gestartet, erwartet den Spieler eine schlechte Grafik. Hierbei bildet allerdings die Animation der Spielerfigur, ein Strauß, eine löbliche Ausnahme. Der Rest ist wirklich zum „den Kopf in den Sand stecken". Altbekannte Geräusche ertönen aus dem Beeper, die Spielmotivation sinkt beachtlich! Nein, da sollte der User die 10 DM sparen und sich evtl. später ein „gescheites" Spiel für 40 DM kaufen, denn damit kann man wenigstens entsprechend Grafik und Sound fürs Geld geboten bekommen. *SS*

Grafik	5
Sound	5
Spielidee	5
Spielmotivation	4

Weitere Action Games auf S. 27

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-FEEDBACK

Liebe ASM-Leser,

hier beginnen wieder „Eure" Feedback-Seiten. Wir haben uns entschlossen, die „Wunschzettel"-Aktion noch weiterzuführen, um möglichst viele Zuschriften berücksichtigen zu können und ein besseres Bild über die Wünsche der „Mehrheit" zu gewinnen. Also, schreibt uns! Den Wunschzettel findet Ihr diesmal auf Seite 96. In einer der nächsten Ausgaben werden wir dann eine Auswertung veröffentlichen und die entsprechenden Änderungen vornehmen. Mehrfach wurde in „Feedback" ein Jahresinhaltsverzeichnis gewünscht. Das gibt es jetzt auf den Seiten 22 und 23. Noch was! Es erreichen uns viele Anfragen zur freien Mitarbeit. Deshalb seien hier die „Bedingungen" noch mal erklärt. Wir verschicken keine Programme an freie Mitarbeiter, sondern diese rufen uns an (geht schneller) und schlagen uns vor, welches Programm Sie testen wollen. Dann schicken Sie uns Ihren Testbericht, möglichst mit Foto, und wenn er veröffentlicht wird, gibt's pro Seite 80 DM. So, und nun viel Spaß beim Lesen! Ihre ASM-Redaktion.

„Besonders gut"

Vorweg, die letzte Ausgabe (Nr. 8.) gefiel mir besonders gut! – Kritik abgedruckt, – Pokes mitverwendet – und letztendlich Jack the Nipper gewonnen!!! Besonders hervorzuheben ist z.B. das Cover. Es stach mir direkt ins Auge. Echt spitze!! Aber auch der Vergleich von Programmen gleicher Art (Nr. 6 – Golf; Nr. 8 Motor-Sport) ist einmalig. Diesen Punkt würde ich nicht vernachlässigen. Auch finde ich den Vorschlag, der im FEEDBACK stand, gar nicht mal so schlecht. Und zwar die farbliche Heraushebung der einzelnen Rubriken. Jedoch wäre die Zeitschrift nach Vollendung der Malerei vielleicht schon wieder etwas zu bunt.

Martin Pieczonka, Bochum

(Anm. d. Red.: Wir freuen uns sehr über Dein Lob. Leider geht das mit den Schwerpunktthemen nicht immer, da die Programme ja schon relativ neu sein sollten. Wir werden diese „Schwerpunkte" aber immer bilden, wenn sich uns dazu Gelegenheit bietet, d.h. ein bestimmtes Thema gerade so „in" ist, daß mehrere Programme gleicher Art auf den Markt kommen.)

„Module"

Ich habe eine große Bitte an Euch, jedoch zuerst möchte ich ein dickes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen... Doch nun zu meiner Bitte, und zwar habe ich in der nächsten Zeit vor, mir ein Betriebssystem-Steckmodul für den C-64 zu kaufen.....ich weiß nicht für welches ich mich entscheiden soll, entweder „Formel 64" oder "The Final Cartridge" (ausführlicher Bericht in ASM Nr. 7). Beide Module bieten so ziemlich alles, was ein Computerherz höher schlagen läßt....

Sascha Lubrich, Achim

(Anm. d. Red.: Hier der Tip von Frank Brall: Final- und Formel 64-Cartdridge erfüllen unterschiedliche Aufgaben. Für den Programmierer, welcher auf Turbo-Ladeverfahren verzichten möchte, würde ich jedoch Final-Cartridge empfehlen, insbesondere wegen der Freezer- und Hardcopy-Möglichkeit. Ansonsten bietet Formel 64 ein schnelles Ladeverfahren, was insbesondere für Kassettenbenutzer brauchbar ist.)

„Jeden Monat"

Ich finde Eure Zeitschrift spitze. Sie müßte nur übersichtlicher sein. Die Programmtests sind alle so ziemlich durcheinander. Wie wär's denn, wenn Ihr die Tests nach Systemen ordnet?...Außerdem vermisse ich im „secret service" Tips, Lösungen und Pokes für den C-16. Ich hoffe, daß Eure Zeitschrift ab Januar 1987 wirklich jeden Monat erscheint (Am liebsten alle 2 Wochen). Aber so wie sie ist, verdient der „Aktuelle Software Markt" trotzdem ein dickes Lob!

Sven Brüggemann, Bothel

(Anm. d. Red.: Deinem Wunsch nach Sortierung der Tests nach Systemen werden wir leider nicht nachkommen können, da dieses schon ein Problem ist, wenn ein Spiel nur für zwei verschiedene Systeme gleichzeitig auf den Markt kommt. Wo sollte z.B. ein Spiel für den C-64, den Spectrum und den Atari untergebracht werden. Die jeweils nicht berücksichtigten Systembesitzer würden uns eine solche Einordnung, wie immer wir sie auch vornehmen würden, wahrscheinlich übelnehmen.)

„Frei nach Schnauze"

Vorab erst einmal ein großes Lob an Euch – ASM füllt die letzte große Lücke auf dem Markt der Computerzeitschriften, und die Berichte und Reviews geben im allgemeinen guten Aufschluß über die Qualität eines Programms, sei es Spiel oder Anwendung. Den Verbesserungsvorschlägen, die schon von anderer Seite gekommen sind, habe ich nichts hinzuzufügen, aber Euren „frei-nach-Schnauze-Stil" solltet Ihr, im Gegensatz zu anderen Meinungen, ruhig beibehalten.....

Ralf Hinnenberg, Mönchengladbach

„Sam-Fox Fan"

Ich möchte Euch zunächst einmal ein großes Lob aussprechen, da Euer Heft spitze ist. Das ist das beste Heft, das ich bis jetzt bei den Computerzeitschriften gesehen habe, denn mit der Vorstellung von Software-Neuheiten sieht es bei anderen Zeitschriften schlecht aus. So, jetzt aber zum Schlechten: Was ich nicht gut fand, war das Samantha Fox-Preisausschreiben. Seid Ihr Euch wirklich sicher, daß die Maße, die Ihr als Lösung angegeben habt, Sammy's richtige Maße sind???

Ich zweifle nämlich daran, da in jeder Zeitschrift andere Maße stehen.... Es wäre vielleicht besser, Ihr überprüft die Maße noch einmal... eine Bitte: Nehmt bei den weiteren Preisausschreiben nicht nochmals solche Fragen, deren Lösungen ungenau sind. Wie soll man auch die richtige Lösung finden, wenn überall andere Maße angegeben werden, wie z.B. Eure Maße, von denen ich noch nie gehört habe... Sonst ist alles super bei Euch. Da ich Datasettenbesitzer bin, finde ich es sowieso gut, daß Ihr so viele Kassetten verlost. Macht ruhig weiter so!

Dirk Oberheim, Steinheim

(Anm. d. Red.: Lieber Dirk, wir sind uns sicher, daß die von uns angegebenen Maße, die richtigen sind. Wir haben diese nämlich von Sam Fox persönlich erfahren! Sie müßte ihre Maße eigentlich kennen. Zu den unterschiedlichen Angaben in verschiedenen Zeitschriften fällt uns nur eine Erklärung ein: Über die Jahre können sich natürlich bedingt durch Gewichtszu- und abnahme solche Maße ändern, so daß auch die von uns angegebenen in einem halben Jahr vielleicht schon wieder passé sind.)

„Speccy"

„...aber ich finde, Ihr habt da zu viel C64 drin, der Spectrum geht da – als gut verkaufter Rechner – fast ein wenig unter...". So weit der Leserbrief von Axel Halberstadt aus München. Ich habe mir mal die Arbeit gemacht (schwitz) meinen gesamten ASM-Bestand – immerhin schon 4 Hefte – durchzuarbeiten und die gesamten Tests in den Bereichen Action-Games, Adventures und Strategie bzw. Simulationen zusammenzurechnen...In den Bereichen Action-Games und Strategiespiele waren die meisten Spieletests für den „Speccy"....Also, man kann keineswegs behaupten, daß der gute alte Spectrum „untergeht" – ganz im Gegenteil. Der Test mag vielleicht nicht repräsentativ sein, doch man kann meiner Meinung nach schon Rückschlüsse ziehen.

Aber auch eine kleine Kritik sei mir erlaubt (schnaub!). Der Sound bei C-16-Spielen...(Winter-Olympiade und Bongo) wird einfach total unterbewertet. Ich habe mich fast schrottgelacht, als ich bei Bongo die Sound Note 2 gesehen habe. Auch die Note 6 bei der Winterolympiade ist völlig indiskutabel....

Lothar Hausfeld

„Atari-Software"

Der Grund meines Schreibens ist der, daß mir der Leserbrief des Hans-Jörg Jordan aus Erkrath etwas im Magen liegt. Nicht deshalb, weil ich ihm nicht recht gebe, sondern weil er u.a. schreibt, die Firma Activision würde ja auch Programme für den Atari auf den Markt bringen, wie z. B. The Eidolon. Vielleicht sollte man doch einmal alle Atari-Fans zumindest ein wenig damit aufmöbeln, daß hier doch die Sache etwas anders liegt, denn sämtliche Spiele von Lucasfilm Games werden auf einem Atari 800 XL entwickelt. Hier findet nämlich eine Konvertierung für Commodore und andere Computer statt, und nicht etwa umgekehrt, wie sonst üblich (wenn überhaupt). Vielleicht also für alle Atari-User ein kleiner Lichtblick, daß es auch Firmen gibt, die direkt für Atari-Computer Software herstellen.

Oliver Dorlöchter, Hilden 1

„Kurz und Bündig"

Eure Zeitschrift ist wirklich spitze! macht weiter so.

Ozan Kutki, Berlin

(Anm. d. Red.: In der Kürze liegt die Würze!)

„Softwarehäuser beeinflussen"

Also bevor ich seitenlange Lobeshymnen – die die ASM verdient hat – schreibe, nur ganz kurz: Eure Zeitung ist super, weiter so!

Doch jetzt möchte ich zu meinem eigentlichen Anliegen kommen: Der „Leid-Artikel" ist wirklich eine gute „Erfindung". Nur scheint es mit 2 Ausgaben pro Computer vorbei zu sein. Als Einzelner kann man bei den großen Softwarehäusern nicht viel ausrichten. Ihr von der ASM-Redaktion hättet weitaus bessere Möglichkeiten. Der nun folgende Teil bezieht sich auf die Atari XL's. Es ist ja leider in letzter Zeit zur Gewohnheit vieler Softwarehäuser geworden, die kleinen 8-Bitter von Atari schlichtweg zu übergehen. Warum setzt Ihr Euch – als Redaktion – mit den Firmen nicht in Verbindung? Schreibt Ihnen doch, wie groß der Wunsch nach neuer Software bei den Atarianern ist. Bei Euch wäre die Wirkung auf die Firmen bestimmt viel größer, als bei einem Einzelnen. Auch Epyx läßt jetzt wohl die Atarianer im Stich. Warum schreibt man Spiele wie Super Cycle sogar auf den Spectrum um, der ja in Amerika wirklich viel weniger verbreitet ist als der Atari? Ich hoffe, dieser Brief ist nicht ganz umsonst geschrieben worden, und vielleicht antwortet mir einer von Euch sogar.

Norbert Schlechter, Waldkraiburg

(Anm. d. Red.: Lieber Norbert, leider haben wir kaum Einfluß auf die jeweiligen Software-Produktionen der Hersteller. Den größten Einfluß kann hier wohl nur der Käufer, der Verbraucher haben, da die Firmen das produzieren werden, was sich am besten verkauft. Wir können nur mit solchen Aktionen, wie dem „Leid"-Artikel, die Firmen auf Eure Probleme aufmerksam machen (die lesen unser Heft nämlich auch). Wir hoffen für alle „Atarianer", daß die Hersteller die diversen Aufrufe beherzigen und mehr Software für den Atari produzieren. Diese stellen wir dann auch gerne vor!)

„Enttäuscht"

Ich habe mir heute ...das Spiel „Herz von Afrika" besorgt. Ich bin von dem Spiel genauso begeistert, Nur war ich enttäuscht, daß ich das Ziel des Spielsschon nach 2,5stündiger Spielzeit erreicht hatte. (Im Spiel selbst waren erst 5 Monate vergangen). Mir stellt sich die Frage, ob es nur Zufall war. Schließlich kann ich von einem „69 DM Spiel" mehr verlangen.

Dirk Klesa, Recklinghausen

„Originale"

Als erstes möchte ich Ihnen sagen, wie toll ich Ihre Zeitschrift finde. Ich habe schon seit langem nach etwas wie ASM gesucht. Aber nun ein paar Fragen: 1. Gibt es außer Grandmaster von Kingsoft noch andere Schachprogramme für den C-16? 2. Wie steht es mit dem Verkauf und Tausch von Originalsoftware? Zum Schluß habe ich noch eine Anmerkung: Ich finde Ihre Beiträge für den C-16 sehr mager. Wie wär's, wenn Sie mir und den 200 000 anderen Usern verstärkt Software in Ihrer Zeitschrift vorstellen würden? Ansonsten finde ich Ihre Zeitschrift einfach super!!!.

Georg Deil, Osterberg

(Anm.d. Red.: Es wird sicherlich noch andere Schachprogramme für den C-16 geben, obwohl uns aus dem Stehgreif kein weiteres geläufig ist, das besser wäre als das obengenannte. Zur zweiten Frage: Originalsoftware darf verkauft und getauscht werden.)

„…ängel aufdecken“

…m Thema der Subjektivität bei …er Bewertung von Spielen …chreibt Ihr im Editorial Eures ASM …3/86 u.a., daß Ihr bei der Beurtei…lung eines Spiels „ganz nach Eu…rem persönlichen Empfinden – also subjektiv -“ vorgeht und habt Euch damit gerechtfertigt, es nicht jedem rechtmachen zu können. Das stimmt natürlich nur bedingt, denn zu jeder Kritik darf der sachlich begründete – also objektive – Aspekt nicht vernachlässigt werden. Bei der Beurteilung von Software spielt diesbezüglich die Umsetzung des Spiels bzw. der Spielidee auf den Computertyp eine entscheidende Rolle. Diesem, gar nicht so selbstverständlichen, Punkt wird in Eurer Zeitschrift nur wenig Raum beigemessen, stattdessen verlauft Ihr Euch meist in weitschweifigen Erklärungen zu „Vorgeschichte“ oder „Spielidee“. Mich als Käufer von Software interessiert aber ganz besonders, welche Fehler oder Mängel im Spiel auftreten können.

So mußte ich in dem von Euch hochgepriesenen Spiel „Impossible Mission“ von U.S. Gold in der Spectrum-Version schlechte Erfahrungen machen: 1. In mehr als 50% der Fälle fehlten genau ein, manchmal auch zwei Puzzleteile, die eine vorzeitige Beendigung des Spiels erzwangen. 2. Der Computer kann die entstehende Punktzahl nur manchmal richtig abrechnen. Öfter rechnet er mehr Passwörter ab, als gefunden wurden, ein anderes Mal rechnet er erst gar nichts zusammen. Daß für mich ein solches Spiel die Spielmotivation 0 und nicht 10 hat, ist deshalb wohl einleuchtend.

Ich sehe natürlich ein, daß Ihr vielleicht nicht die Zeit habt, Euch so intensiv mit einem Spiel zu befassen, das restlos alle Mängel aufgedeckt werden können, nehme jedoch an, daß nachträglich einiges an Leserzuschriften eingeht, die auf solche Mängel und Fehler hinweisen. Ich finde, man sollte sie dem Leser zugänglich machen...

Merten Wünsche, Friedrichshafen

(Anm. d. Red.: Unserer Meinung nach berücksichtigen wir die Qualität einer Umsetzung auf ein bestimmtes Computersystem. Es ist völlig klar, daß ein und dasselbe Spiel auf dem C-16 ganz anders aussehen wird als auf dem C-64, auf dem Spectrum oder auf dem Atari. 2. Soweit in einem Programm während des Testens Mängel auftreten, teilen wir diese auch mit. Allerdings können wir gar nicht alle Mängel bei unseren Tests feststellen, da wir, wie Sie schon richtig vermutet haben, nicht jedes Spiel so oft spielen können. Es würde uns allerdings sehr interessieren, ob andere Leser möglicherweise die gleiche Erfahrung mit „Impossible Mission“ auf dem Spectrum gemacht haben. Wir veröffentlichen auch gerne entsprechende Zuschriften. Allerdings haben sich zu diesem Thema noch nicht so viele Leser geäußert, wie Sie annehmen.)

„Begeistert“

Hallo, ich lese Eure Zeitschrift seit 4/86 und bin begeistert. Besonders gut gefällt mir die Schachecke und „user friendly“. Gut gefällt mir auch die Bewertungsart mit den Kästchen. Absolut perfekt wäre die „ASM“, wenn Ihr die „secret service“-Ecke noch erweitern würdet (besonders Lagepläne und kleine Tips und Tricks).

Lorenz Geberth, Hann.Münden

„Ein bissel zerstreut“

Bitte laßt uns doch die Freude, ASM so zu erhalten, wie es jetzt ist! Sicher könnte die junge Dame etwas zunehmen; stülpt ihr doch bloß nicht ein Stahlkorsett á la „Leitfaden zum Begehen einer Leihbücherei“ über. Dies würde der Zeitschrift jegliche Frische, Unkompliziertheit und vor allem das Spielerische nehmen.

Natürlich hat es mich sehr oft schon zur Weißglut gebracht, wenn ich ein älteres Spiel (billig erstanden) in ASM suchen mußte. Als alter Adventure-Spieler konnte ich meine hier erworbenen Kenntnisse in die Realität umsetzen.

Unheilsschwanger jedoch sehe ich in die Zukunft, denn liegen bei mir nicht nur 4 oder 5 ASM-Hefte durch Suchaktionen zerfleddert herum, so werden es ja in einigen Jahren doch schon ansehnliche Blätterberge. Und da guckt mich mein Computer mitleidig an, und Ihr habt doch alle auch einen. „Dateiverwaltung“. Etwas computerspezifisches für eine Computerzeitung, darauf muß man aber auch erst kommen.

Und jetzt ein konkreter Vorschlag: Als Weihnachts- oder Neujahrsgeschenk erscheinen in der entsprechenden Ausgabe alle Titel, welche ASM behandelt hat... Für ein Heft mit solchem Anhang wäre ich sofort bereit, 12 – 15 DM hinzublättern, und Ihr seid den roten Faden, welcher die gesamte Leserpost durchzieht, mit einem Schlag los, nämlich „Unübersichtlichkeit“. Für die Datenerfassung könnt Ihr doch Eure Leser miteinspannen, die haben dann endlich die Gelegenheit, ihre Dateiverwaltung einmal sinnvoll nutzen zu können. Und das Vornehmste an dieser Vorgehensweise ist, ASM darf so bleiben wie sie ist, spontan, naiv und ein bissel zerstreut. Mit den besten Grüssen und dem Schlachtruf „Erhaltet den ASM-Blätterwald“

Gerhard Walcker-Mayer, Bliesransbach

(Anm. d. Red.: Das werden wir auch tun! In dieser Ausgabe (Wahnsinn!) wird es eine Übersicht über sämtliche bisher in der ASM getesteten Titel geben, und zwar alphabetisch geordnet (noch wahnsinniger!!) Ob unsere Leser sich allerdings zu dieser netten Arbeit hätten einspannen lassen, wagen wir zu bezweifeln. So sei dem Wunsch nach einer Übersicht und dem „Blätterwald“ bis zur nächsten Übersicht entsprochen. Naiv sinn mer awwer ned, oder?)

„Jack the Nipper-Wettbewerb“

Ich habe an dem Preisausschreiben „Jack the Nipper“ teilgenommen. In der ASM-Ausgabe Nr. 8 Oktober/November wurde ich zu meiner großen Freude als einer der Gewinner...aufgeführt. Leider erhielt ich bis jetzt nicht die versprochene Software-Cassette zugeschickt. Was ist da los?

Uwe Bullermann, Winhöring-Unterau

(Anm. d. Red.: Wir drucken diesen Brief wieder stellvertretend für alle Anfragen, diesen Wettbewerb betreffend, ab. Leider gab es mit der Lieferung aus England Schwierigkeiten. Die Kassetten müssen, nach allem was wir nach unseren Recherchen erfahren haben, zwischenzeitlich im Meer versunken sein, bevor sie Euch erreichten. Generell ist zu sagen, daß wir alle Gewinne, sobald sie bei uns auf dem Tisch liegen und die Gewinner ermittelt sind, rausschicken. Leider bekamen wir diese Preise selbst erst sehr spät, so daß wir Euch bitten wollen, uns derartige Verzögerungen zu verzeihen.)

„Atari noch nicht ganz vergessen“

Durch Zufall habe ich Ihre Zeitschrift kennengelernt. Dabei fiel mir angenehm auf, daß Sie – im Gegensatz zu Ihrer Konkurrenz – die Atari XL/XE-Benutzer noch nicht ganz vergessen haben.

Mit Interesse habe ich Ihren Bericht über das Modul Freeze Frame MK II gelesen. Ich würde gerne wissen, ob es etwas Vergleichbares für den Atari gibt...

W. Jöckel, Friedberg

(Anm. d. Red.: Nach unseren Informationen gibt es für den Atari kein vergleichbares Modul.)

„Einzelmeinungen“

Ihre Zeitschrift gefällt mir bisher recht gut. Jedoch habe auch ich einen Verbesserungsvorschlag zu machen: Während meines Urlaubs in England fiel mir die Spielezeitschrift ZZAP 64 in die Hände. Bei Ihren Kollegen sind neben den Spieletests auch die einzelnen Meinungen der Redakteure abgedruckt. Ließe sich das verwirklichen, wenn man es in der ASM zumindest bei den Hits machen würde?!

Thomas Schulze, Rühen

(Anm. d. Red.: Wir werden über Ihren Vorschlag noch ein wenig nachdenken, denn im Prinzip finden wir die Idee auch nicht schlecht, zu bestimmten Spielen einzelne Meinungen darzustellen. Allerdings würden wir das etwas anders machen wollen als ZZAP (wir arbeiten nicht in der „Kopier“-Branche). Vielleicht haben Sie zu der Form der Darstellung ja noch eine gute Idee.)

ASM – die „gesammelten Werke“:

Alle im Jahr ’86 vorgestellten und getesteten Programme – von A bis Z – auf einen Blick mit Angabe der Ausgabennummer und der Seitenzahl!

c16chris

Service mit Herz: Ein Team geht neue Wege

Ein junges Team macht auf sich aufmerksam! Sinclair-User kennen Herbert Bauer schon seit einiger Zeit wegen des preisgünstigen Reparatur-Service. Nun macht die kleine Firma auch durch andere Leistungen von sich reden, denn neben den früheren Dienstleistungen wird nun auch Hard- uns Software entwickelt und vertrieben und überdies ein umfassender Ersatzteil-Service für Sinclair-Computer gewährleistet.

Als erstes eigenes Produkt kam der **EPROM-Pogrammierer EP-100 E** (Spectrum) auf den Markt, der als sehr zuverlässig und preiswert gilt. Dieses Gerät verfügt über drei Programmierspannungen und kann nun auch EPROMs mit der Bezeichnung 27 256 brennen. (Ein Test erfolgt in einer der nächsten Ausgaben.)
Die Produkte des achtköpfigen Teams sind bisher hauptsächlich auf Anwender und Programmierer ausgerichtet. Dies zeigte auch der **Z 80 Analyst** (siehe hierzu auch Besprechung in ASM 6/86!), ein Monitorprogramm mit schnellem Disassembler, das vor allem bei M - Code - Programmierern sehr viel Anklang gefunden hat.
Das neueste Programm aus der eigenen Produktion trägt den Namen **Microdrive Control.** Es ermöglicht dem User, durch sehr übersichtliche Pull-Down-Menüs jeden formatierten Sektor auf diesen Sinclair-eigenen Datenträgern zu betrachten. Ferner bietet es die Möglichkeit, defekte Files zu reparieren oder abzuändern.
Wilfried Bernard, der „hauseigene" Programmierer, hat mit diesem Programm erneut sein Können unter Beweis gestellt. Seinen Spectrum jedoch hat er vorerst einmal „in die Ecke gestellt" - er wird sich ab sofort voll den Atari-ST-Computern widmen. In Zusammenarbeit mit Rudolf Däubler wird in dieser Richtung noch einiges zu erwarten sein! Damit übernimmt Dieter Bender die Entwicklung von Hard- und Software, und Günter Bobinger wird für das Ressort „Hardware" verantwortlich sein.
Marco Scheidacher zeichnet für die Qualität und die Vervielfältigung der Datenträger verantwortlich, und die beiden „Mädels" im Büro, Birgit Schöpfer und Bianca Fix, erledigen die Korrespondenz in deutscher englischer oder auch französischer Sprache.
Und der Chef der Mannschaft, Herbert Bauer, soll natürlich nicht vergessen werden; er sagt über die Zukunftspläne des Unternehmens: *„Wir werden uns nun mehr und mehr mit dem Atari ST befassen und auch für diesen Computer ein EPROM-Programmiergerät auf den Markt bringen. Die 1-MByte-Speichererweiterung bieten wir nun schon seit einiger Zeit sehr preisgünstig an. Doch können wir aufgrund unserer Erfahrung mit dem Spectrum (über 2.500 reparierte Geräte) „diesen kleinen Pionier der Heimcomputer-Geschichte" auch in Zukunft nicht vergessen. Demnächst werden wir in München ein neues Büro einrichten, in dem wir jeden Sinclair- oder Atari-User persönlich beraten können."*
Für die weitere Arbeit wünscht die ASM-Redaktion dem Team um Herbert Bauer viel Erfolg. Wir sind sicher, daß das Unternehmen auch in Zukunft seinen Kunden den gewohnt guten Service bieten wird. Für alle, die sie noch nicht kennen, hier noch einmal die Adresse:

Fa. Herbert Bauer,
Permoserplatz 6,
8000 München 82,
Tel.: (0 89) 43 47 17.

Das Team. Stehend von links: Rudolf Däubler, Günter Bobinger, Marco Scheidacher, Dieter Bender, Wilfried Bernard. Sitzend von links: Birgit Schöpfer, Herbert Bauer, Bianca Fix. (Foto: oh)

...na dann: joyfull X-mas

Worldgames
C 64
Cass Disk
35,– 47,–
St 79,–

Highlander
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
29,– 45,–

Galvan
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
29,– 39,–

Sanction
C 64
Cass Disk
35,– 47,–

PSION Chess
IBM 149,–
St 69,–

Gauntlet
C 64, Sp, CPC
Atari
Cass Disk
35,– 47,–

Infiltrator
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
32,– 45,–

Supercycles
C 64
Cass Disk
32,– 47,–

Championship Wrestling
C 64
Cass Disk
35,– 47,–

Hyperbowl
C 64
Cass Disk
29,– 45,–

1942
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
29,– 39,–

Startrek
C 64, CPC, St
Cass Disk St-Disk
29,– 45,– 59,–

Crystal Castles
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
32,– 45,–

Druid
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
32,– 45,–

Airlines
C 64, Atari 800 XL
Cass Disk
39,– 49,–

Moonmist
C 64 75,–
St, Amiga
85,–

Boulderdash Constr. Kit
C 64
Cass Disk
35,– 47,–

Werner
C 64, CPC
Cass Disk
29,– 39,–

Joysoft

Wir bieten: ■ riesige Auswahl ■ ständig Top-Neuheiten ■ Zubehör ■ Service ■ Blitz-Nachnahme
(Versandkosten Inland DM 5,–, ab DM 100,– liefern wir frei Haus!)
Unbedingt neue Preisliste anfordern! ■ Riesen-Software-Katalog gegen DM 2,– in Briefmarken!

Ace of Aces
C 64
Cass Disk
35,– 45,–

Joysoft Köln
Matthiasstraße 24-26
5000 Köln 1
Tel.: (0221) 239526

Joysoft Düsseldorf
Humboldtstraße 84
4000 Düsseldorf 1
Tel.: (0211) 6801403

Versand nur:
Joysoft Köln
Berrenrather Str. 159
5000 Köln 41
Tel.: (0221) 416634

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Hier sind sie nun, die Championes des Jahres 1986! Wir freuen uns über die rege Teilnahme an diesem Wettbewerb und halten allen Lesern die Daumen. Denn mit der nächsten Ausgabe beginnt der Wettlauf um den Champion des Jahres 1987. Wie bereits in ASM Nr. 8 erläutert, werden wir 1987 jeweils 2 Programme vorgeben. Das heißt, der „Volltreffer nach Wahl" wird wegfallen. Dafür habt Ihr aber auch jeweils mehr Zeit, um der Highscore-Jagd nachzugehen. Der Einsendeschluß für die diesmal vorgegebenen Programme ist der 31. Januar 1987. Wir wünschen jetzt schon viel Spaß! Und nun zu den Champions des Jahres!

Ihr kennt sicher die Teilnahme-Bedingungen: Coupon ausfüllen, (Polaroid-)Foto als Beweis beifügen, Zeugenunterschrift und Computer-System nicht vergessen, das Ganze ausschneiden und an die **ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „Volltreffer", Postfach 870, D-3440 Eschwege** schicken. Näheres erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons, die Ihr beide oder aber auch nur einen auszufüllen braucht. Der Einsendeschluß ist der 31. 1. 1987.

Übrigens: Alle hier aufgeführten „Champions" erhalten ein kostenloses Jahres-Abo von ASM! Bitte meldet Euch (per Postkarte, Kennwort: „Champion") bei uns!!!

SPEED KING:
Andreas Agm, 0.59.1 Sek. (Schweden/C-64)

TRAILBLAZER:
Carlo Schmidt, 9.991.560 Punkte (C-64)

H.E.R.O.:
Werner Tietz 1.000.000 Punkte (C-64)

FORMULA ONE SIMULATOR:
Betram Föckler, 404.720 Punkte (Commodore).

3D STARSTRIKE:
Markus Adamski, 2.066.100 Punkte (Schneider).

SOCCER II:
Thilo Haas, 11:0/Stufe 9 (C-64).

KOSMIC KANGA:
Walter Holzer: viertes Level (ZX-Spectrum).

LEADER BOARD:
Ch. Betschart, 67 Schläge für 18 Löcher (C-128)

WESTBANK:
Carsten Heller: 284.210 Punkte (ZX-Spectrum).

SUPER CYCLE:
Nicole Rohde, 237.640 Punkte

KIKSTART:
Chr. Mohr, 16,60 Sek. für einen Kurs (Atari XL)

GHOST 'N' GOBLINS
Jürgen Kühne erhielt ein Abo für den Hinweis, daß es auch hier einen „Trainer" gibt.

SPACE INVASION:
Manfred Wilka, 996.400 Punkte (C-64)

HERZ VON AFRIKA
Richard Eisenmenger, „Grab im April 1890" gefunden.

DROPZONE:
Michael Schmidt: 1.280.030 Punkte (C-64).

SPIN DIZZY:
Dieter Stümpe, Spiel zu 100 % gelöst!

POLE POSITION:
Valentin Blank, 116.700 Punkte (Atari).

EIDOLON:
Ingo Paar, Level 8 beendet (Atari 800 XL).

THE WAY OF THE EXPLODING FIST:
Markus Adamski, 248.800 Punkte (Schneider).

TWO-ON-TWO:
Peter Rohde, Weltmeister/71 Körbe (C-64)

NIGHTSHADE:
Markus Adamski, 1.467.500 Punkte/ 68 % (Schneider)

RAMBO:
Jens Rehbein, 999.900 Punkte (C-64).

INTERNATIONAL KARATE:
Björn Brandhorst: 134.100 Punkte (C-64).

1942

Name: ________ Adresse: ________

____

Meine Bestleistung: ________

Computer-System: ________

Zeugenunterschrift: ________

DAN DARE

Name: ________ Adresse: ________

____

Meine Bestleistung: ________

Computer-System: ________

Zeugenunterschrift: ________

Zwei für den Atari

Programm: Nightraiders/ Aardy (Twinpack), **System:** Atari, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Databyte, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Zwei nette Spielchen werden dem Atari-Freund mit dem Twinpack **Nightraiders** und **Aardy the Aardvark** aus dem Hause **Databyte** präsentiert. In NIGHTRAIDERS steuern Sie ein Raumschiff, mit dem Sie die militärischen Einrichtungen des Feindes zerstören müssen, um zu seiner Basis vordringen zu können. Dabei werden Sie schon beim Start von feindlichen Panzern in den Straßen einer Großstadt angegriffen.
Sie können zu Beginn des Spiels verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen. Danach richtet sich die Zahl der Angreifer. Sehr interessant ist die Steuerung Ihrer eigenen Schüsse. Dabei kontrollieren Sie durch Vor- oder Zurückziehen des Joysticks die Schußweite. Sie schießen „aus zwei Rohren" in einem bestimmten Winkel. Dort, wo diese beiden „Schüsse" aufeinandertreffen, können Sie einen Treffer erzielen. Dadurch werden schon einige Anforderungen an das räumliche Vorstellungsvermögen des Spielers gestellt, da sehr schnell entschieden werden muß, welches die richtige Schußweite ist. Die Grafik ist recht gut gelungen. Durch Schatten wird veructht, so etwas wie einen 3-D-Effekt in das Ganze zu bekommen.
Bei AARDY steuern Sie einen Ameisenbär, der sich aus einem Ameisenbau gerade seine Mittagsmahlzeit zusammenstellen will. Einen Vergleich dieses Programms mit der C-16-Version können Sie an anderer Stelle in dieser Ausgabe lesen. Fazit: Das Twinpack ist seinen Preis wert. *str*

Grafik	5-7
Sound	5
Spielidee	5
Spielmotivation	7

Am Boden zerstört!

Programm: Skyhawk, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, London, **Bezugsquelle:** Computer-Shop, München.
Mit dem Programm **Skyhawk** von **Bug-Byte** kann man in die Luft gehen – wenn man nicht „am Boden zerstört" wird. Das kann Ihnen hier jedoch recht häufig passieren.

Sie verteidigen mit Ihrem Jet eine recht gut scrollende Landschaft mit hübschen Häuschen und Landeplätzen. Auf einem solchen befinden Sie sich auch zu Beginn des Spiels, wo Ihr Jet aufgetankt wird. Ist dies geschehen, können Sie starten, was jedoch ein nicht zu unterschätzendes Risiko ist. Denn ehe Sie sich's versehen (geschweige denn auf die „Vorwarnung" des Radars reagieren können), jagen auch schon zwei feindliche Jets in das Geschehen (und meist auch in Ihren Jet) hinein. Bleibt Ihnen möglicherweise nur noch der Trost, bei der Kollision einen der beiden Jets mit „runtergeholt" zu haben. Also versuchen wir's mit Taktik. Wenn man nach dem Auftanken noch ein wenig auf seinem Landeplatz „hocken" bleibt, kann es passieren, daß die feindlichen Flugzeuge über einen hinwegdonnern, ohne daß man „am Boden zerstört" wird. Dann hat man die fast einmalige Chance, die beiden Jets zu verfolgen und zu zerstören.
Natürlich muß man ab und zu zwischenlanden, um wieder neu aufzutanken. Meist wird dieses Unterfangen ebenfalls empfindlich gestört, so daß man gerade wieder von vorn beginnen kann.
Die enorme Geschwindigkeit, die bei derartigen Spielen durchaus wünschenswert ist, vermindert hier eine hohe Spielmotivation doch sehr. Der Nutzen des Radars ist eher zweifelhaft, da die Reaktionszeit selbst unter Zuhilfenahme dieses Mittels zu gering bemessen ist. Schade drum! *str*

Grafik	7
Sound	5
Spielidee	6
Spielmotivation	5

„Volle Lotte": Schießerei auf 10 Levels!

Programm: Diagon, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** 19,90 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, **Bezugsquelle:** Joysoft, Köln.
Da lacht dem „Baller-Freund" das Herz! **Bug-Byte** präsentiert mit **Diagon** ein Programm, das sich für diesen Preis durchaus sehen lassen kann.
Sie verteidigen das Diagon-Netzwerk gegen „herumschwabbernde" M-Droids. „Herumschwabbernd" deshalb, weil die Bewegungen dieser kreisartigen Gebilde nicht genau vorausberechnet werden können. Es ist daher nicht einfach, sie zu treffen oder ihnen auszuweichen. Außerdem gibt es noch einen „weißen Kreis", den Sie berühren müssen, damit Ihnen 5000 Punkte gutgeschrieben werden (das ist gar nicht wenig, wenn man bedenkt, daß es für den „Abschuß" eines M-Droids nur 50 Punkte gibt). Bei Spielbeginn können Sie wählen, auf welchem Level Sie kämpfen wollen. Für jeden durchgespielten Level erhalten Sie Bonus-Punkte, nach 10 Leveln erhöht sich die Anzahl der Feinde.
Doch nun zunächst zum Szenario. Sie befinden sich mit Ihrem Raumschiff auf einer Art Gitter, dem Diagon-Netzwerk. Je nach Level gibt es verschieden große und verschiedenfarbige „Wände", hinter denen Sie in eine zweifelhafte Deckung gehen können, die Ihnen jedoch auch Ihre Schußmöglichkeit nehmen.

Insgesamt gesehen zeichnet sich das Spiel durch einen hohen Schwierigkeitsgrad aus. Es bietet durchaus auch „was fürs Auge". Lediglich der Sound muß als mäßig bezeichnet werden. Die Spielmotivation dürfte recht hoch sein, denn selbst wenn man nicht alle Level durchspielen kann, so wird doch jeder seinen „Lieblingslevel" finden können. *str*

Grafik	8
Sound	3
Spielidee	7
Spielmotivation	8

KHAÂL

MANHATTAN 95

Ein Rollenspiel-Abenteuer ... Sie haben sich in die faszinierende wie diabolische Welt von THULYNTHE begeben ... Ob als Soldat oder Kaufmann – die unerbittlichen Feinde der Unterwelt werden Sie zu vernichten versuchen!

Schluß mit kitschigen Helden und Super-Magiern! Der unerschrockene „Normalbürger" ist gefragt. Er hat nur eines im Sinn: den Präsidenten aus dem Gefängnis von Manhattan zu befreien. Knisternde Spannung ...

UBI Soft

1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil - Frankreich
TEL. 0.0331.43.39.23.21

c16chris

Immer feste drauf!

Programm: Colorado Bill, **System:** Commodore 64, Spectrum, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Richmond, England.

Das riecht doch förmlich nach einer Indizierung! **COLORADO BILL** von **MELBOURNE HOUSE,** ein weiteres kriegsverherrlichendes, Action-geladenes „Super-Spiel“ wird vermutlich bald Opfer der „Zensur“. Doch: Bevor dies geschehen sollte, werde ich Ihnen ein paar Eindrücke schildern, die ich bei der 64er-Version gewonnen habe:
Es handelt sich beim COLORADO BILL um einen „wilden GI“, der auf irgendeine Weise als Einzelkämpfer (ähnlich „Green Beret“ - nur noch härter!) auf eine Basis von „Feinden“ (hier: „ALIENS“ genannt) verschlagen wird, die wie wild auf BILL Jagd machen. Doch: BILL weiß sich zu wehen – und wie!!!
Ihm stehen für seine „tödliche Mission“ insgesamt fünf verschiedene Waffen zur Verfügung (oben im Screen angezeigt!), mit denen er seine Gegner niederrafft. Dazu muß der Spieler den Joystick nach hinten ziehen und gleichzeitig den Feuerknopf drücken. Jetzt hat er die Waffe, die er zum Töten einsetzen kann.
Zurück zum Spielablauf: Da rennt er also rum, der Bill. Die „mehr“ als zahlreichen Feinde schießen und bedrängen ihn. Er klettert Treppen empor, erklimmt Mauern und vernichtet, was ihm in den Weg kommt. Dies ist de facto die Spielidee. Erschwerend kommt hinzu, daß „Brutalo-Bill“ von Hubschraubern aus beschossen wird. Die Anzahl der Treffer - egal, ob von Helicopter- oder Maschinen-Pistolen-Schüssen - lassen „unseren Helden“ an Energie verlieren (wird durch kleine blaue Quadrate rechts angegeben!). Insgesamt hat er fünf Leben zur Verfügung, die ebenso oben im Bildschirm angezeigt werden, wie die Anzahl der getöteten Gegner.
Die Waffen muß sich BILL allerdings erst „verdienen“, d.h., er findet sie auf seinem mit Leichen gepflasterten Weg. Die Waffen: Seine eiserne Faust, ein Wurfmesser, Maschinen-Pistole, Flammenwerfer und eben eine „Bazooka“ – die Panzer-Faust.
Dem Spieler begegnen 15 verschiedene Gegner, die teilweise wie „Formel 1-Piloten“ aussehen. Das Scrolling ist sehr gut; über 100 Levels kann man „erforschen“. In einen der nächsten Levels „steigt“ BILL in einen Düsenjet (nachdem man es geschafft hat, das Flugzeug ausfindig zu machen und einzusteigen!), um nun auch in der Luft seine Feinde (andere Flugzeuge) abzuschießen. Sein „Blutdurst“ ist schier „unlöschbar“...
Fazit: COLORADO BILL ist eines des Action-Spiele, in die man ohne lange Vorrede und Cover-Beschreibungen „einsteigen“ kann. Trotz der „alienverachtenden“ Spielidee finde ich das Programm durchaus interessant. Verstehen Sie mich bitte nicht falsch, ich hasse den Krieg und gewalttätige Auseinandersetzungen, das Spiel „als Spiel“ hingegen ist meines Erachtens von MELBOURNE HOUSE gut in Szene gesetzt worden. Trotz drohender Indizierung wird es sicherlich „zuvor“ ein Hit werden.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	8
Spielidee	3
Spielmotivation	9

Sorcery-Kopie?

Programm: The Apprentice, **System:** Schneider, **Preis:** 9,95 DM, **Hersteller:** Mastertronic.
Schon das Cover von **The Apprentice** versprach ein „zauberhaftes“ Spiel. Nach dem Laden war ich doch ziemlich überrascht: Was **Mastertronic** da auf den Bildschirm gebracht hat erinnert sehr stark an SORCERY – so stark, daß man fast denken könnte, es handelt sich hier um die „abgespeckte“ Schneider-Version dieses Spiels.
Das soll allerdings die gute, teils effektvolle Grafik und den gesamten Wert des Spiels nicht schmälern. Hier die Story: Sie sind ein Zauberlehrling, der bei einem seiner Experimente mal wieder „Mist gebaut“ hat. Plötzlich befinden Sie sich in einer ganz eigenartigen magischen Welt, in der Sie 10 Zauberringe suchen und einsammeln müssen. Dazu müssen Sie mindestens 4 der versteckten magischen Türen öffnen und außerdem 10 Hexenmeister mit verschiedenen Dingen, die Sie ebenfalls erst finden müssen, bestechen.
Das Spiel begeistert durch seine gute Grafik und die gute „Spielbarkeit“. Die „Geschenke“ für die Hexenmeister sind übrigens hinter Mauern zu finden. Also, alles absuchen. Auch die diversen Gespenster können zum Teil durch Mauern hindurch abgeschossen werden. Fazit: Ein Spiel, das Spaß macht! *c.e.f.*

Grafik	8
Sound	6
Spielidee	1
Spielmotivation	9

Alle Achtung!

HEWSON

Wir bringen wieder jede Menge „Stoff" unter die Leute. Zu gewinnen gibt's **25 ALLEYKAT**-Kassetten für C-64 und **20** Kassetten des brandneuen Programms **FIRE-LORD** für den Spectrum.

Und so wird's gemacht:

BEL – DI – DROID – LE – PA – RA – RI – SOU – THERN – U – UM sind die Silben, die, in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt, die drei Titel früherer HEWSON-Programme ergeben. Wenn Ihr die Programmnamen wißt, schickt eine Postkarte (unbedingt Computer-System angeben!) bis spätestens 15.1.87 an:

TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege

FIRELORD

Eisige Zeiten

Programm: The Ice Temple, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Bubble Bus, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Seit einiger Zeit gibt es eine englische Firma namens **Bubble Bus**, die durch die Programme WIZARD'S LAIR und STARQUAKE bekannt wurde. Und von dieser Firma gibt es nun was Neues: **The Ice Temple.**

Da ich von dieser Firma bisher nur Gutes gewohnt war, habe ich sofort das Programm eingeladen, ohne die Anleitung vorher zu lesen. Nach dem Laden erschien das gewohnte Menü: Wahl der Steuerung über Joystick oder (auf Wunsch selbst definierter) Tastatur. Mit „0" startet man das Ganze und.....ich könnte am liebsten einen Schrei á la Tarzan ausstoßen.

Warum gibt es nur dauernd schlechte Kopien von UNDERWURLDE und diesen Spielformaten? Mit anderen Worten: **The Ice Temple** ist nichts anderes als eine modifizierte Version von STARQUAKE - nur eben schlechter. Nachdem ich einige Minuten durch das Labyrinth gegangen bin (und die Lust am Spielen fast verloren hatte), warf ich einen Blick in die englische Anleitung. Obwohl diese Anleitung recht kurz ist, finde ich den richtigen Zusammenhang nicht. Eines habe ich jedoch herausgefunden: Die Spielerfigur heißt Nick Razor und darf acht Teile eines Reaktors einsammeln und an dafür vorgesehene Plätze ablegen. Die Teile zu finden, ist nicht so einfach, denn die liegen durch Zufall gesteuert irgendwo in den über 800 Räumen des Tempels verstreut herum. Und dann gibt es noch ganz böse Aliens, die unseren Helden angreifen und an seiner Aufgabe hindern wollen. Von diesen Gegnern gibt es pro Raum maximal zwei, also keine ernstzunehmende Gefahr, eher etwas lästig.
Die Grafik ist teilweise recht nett gemacht, könnte aber besser sein. Würde das Programm beispielsweise „nur" 256 Bilder haben, dann wäre auch die Grafik um einiges besser (es ist halt nur eine Frage des Speichers, der richtig aufgeteilt sein sollte!). Na ja, ich lasse meinen Helden so durch die Gänge düsen, den einen oder anderen Gegenstand aufnehmen. Die Wirkung bzw. Bedeutung der Gegenstände herauszufinden, hat besonders viel Spaß gemacht! Es ist übrigens sinnvoll, THE ICE TEMPLE auf einem Farbfernseher zu spielen, da ein und derselbe Gegenstand in einer anderen Farbe eine andere Wirkung hat. Irgendwann habe ich auch einen kleinen Raumgleiter gefunden, mit dem man regelrecht durch den Tempel „donnern" kann. Obwohl ich fast 45 Minuten spielte, habe ich kein einziges Teil des Reaktors gefunden, aber dafür 70 000 Punkte und 67 % bekommen. Toll...da dürfte selbst bei einem fleißigen Plänezeichner die Lust vergehen. Selbst der Sound ist schlaff, zeitweise möchte man den Beeper aus seinem Gehäuse reißen, damit man endlich seine Ruhe hat. Einen positiven Punkt gibt es aber auch: Hat man alle seine Spielleben verloren, dann bietet das Anfangsmenü die Möglichkeit, an der alten Stelle weiterzuspielen!
Fazit: Von Bubble Bus habe ich wirklich mehr erwartet. Die Spielidee ist so alt, so oft kopiert worden, da hätte wenigstens die Umsetzung flotter gestaltet werden können! *Stefan Swiergiel*

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	2
Spielmotivation	6

Große Sprünge

Programm: Sword of Destiny, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** Software-Versand, Andreas Bachler, Bocholt.

Eine recht „Herz-Schmerz-Story" präsentiert **Gremlin Graphics** in **Sword of Destiny.** Muß nicht der tapfere Krieger Kelok sein eigenes Herz suchen, daß der böse böse Xorphas ihm auf dem Schlachtfeld geklaut hat, damit er seine verdiente Seelenruhe bekommt.

Wie Sie sich unschwer denken können, sind Sie die arme Seele. Bewaffnet sind Sie mit einem magischen Schwert, dessen Zauberkräfte sie durch das Zerstören aller möglichen Geister und Gestalten der Finsternis wieder auffüllen müssen.

Soweit der Hintergrund. Mit Ihrem Schwert „ballern" Sie also wild um sich, um über genügend Energie zu verfügen. Zu Beginn befinden Sie sich in 4 Räumen. Sie müssen den jeweils blinkenden Gegenstand einsammeln, damit sich Ihnen weitere Räume öffnen. Da dieser Gegenstand meist sehr hoch plaziert ist, müssen Sie von bestimmten Feldern aus hüpfen. Diese Felder ermöglichen es, weit höher zu hüpfen als vom normalen Boden aus.

Die Grafik ist für C-16-Verhältnisse nicht schlecht, aber die Hüpferei, unterbrochen von „Energieaufnahme" durch „Ballern", hat mir sehr schnell keinen Spaß mehr gemacht. Erwähnenswert ist noch, daß es eine Funktion zum Abstellen der Geräuschkulisse gibt, sowie die Möglichkeit zur Wahl zwischen Joystick oder Tastatur.

Fazit: Mir hat's nicht gefallen. *str*

Grafik	8
Sound	5
Spielidee	7
Spielmotivation	3

Alt, aber gut!

Programm: Arena, **System:** Atari ST (Farbe), Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis Ltd, Liverpool, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computer-Shop, München, Joysoft, Köln.

Eines der neuen ATARI-ST-& AMIGA-Produkte kommt aus dem Liverpooler Software-Haus **PSYGNOSIS,** das sich mit BRATACCAS seine ersten Lorbeeren verdiente. **ARENA** heißt das Sport-Spiel, welches für die Rechner der Atari-ST-Serie und für den Commodore Amiga erhältlich ist.

Ich habe mir für Sie beide Versionen angesehen. Vorweg gesagt: Die Grafik ist bei beiden gleich gut, der Sound hat beim Amiga „einige Vorteile"! Zum Thema: Die Spielidee ist alles andere als neu, denn es handelt sich bei ARENA um eine „aufgemotzte" Version des Spiels **Decathlon,** welches einst von ACTIVISION und OCEAN auf den Markt gebracht wurde (richtig, das mit der Joystick-Rudelei!) und das nach den Olympischen Spielen von Los Angeles 1984 Rang 1 in den Charts belegte.

Die Animation ist fließend, und die mehrfarbigen Spiel-Charaktere sehen sehr „echt" aus (was sollte man bei **den** Rechnern schon anderes erwarten?). Um ARENA recht lustig zu machen, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen: Nach jedem „sportlichen" Versuch kommt ein recht merkwürdig aussehender Schiedsrichter und gibt einen seiner Sprüche zum Besten, worauf der vom Spieler gesteuerte Sportler mehr oder weniger freundlich antwortet. Bei einer solchen „Unterhaltung" kommen mitunter recht witzige „Gespräche" zustande.

Die Disziplinen: Der obligatorische 100-Meter-Lauf darf ebensowenig fehlen, wie Stabhochsprung, Kugelstoßen, Speerwurf sowie der Hoch- und Weitsprung.

Die Steuerung: Zwei Tasten müssen nun abwechselnd gedrückt werden (A,S,Z,X = links; ;, ', ., / = rechts), um die Beschleunigung zu steigern. Mit der Leertaste wird der Sprung/Wurf/Stoß ausgelöst. Dabei wird die Tastatur derart belastet, daß man schon um seinen Rechner fürchten muß. Eine Joystick-Option wäre angebrachter gewesen. Aber auch der Joystick könnte bei solchen „Aktionen" zu Bruch gehen; die Reparatur des Keyboards kommt dagegen wesentlich teurer!

Der Sound kann leider mit der Super-Grafik nicht so recht mithalten. Hier muß ich wirklich sagen, daß ich auf dem ST schon Besseres gehört habe; beim Amiga ist das „Klangerlebnis" nur unerheblich besser.

Übrigens: man muß nicht allein spielen. Bis zu vier Spieler können in einem Wettkampf gegeneinander antreten. Die Reihenfolge der Disziplinen kann frei gewählt werden, und sollte die Zeit einmal nicht reichen, um bis zum Ende zu spielen, so kann der bisherige Punktestand auf Diskette abgespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder in den Computer eingeladen werden.

Bis auf das Fehlen einer Joystick-Steuerung und trotz der alten Spielidee ist ARENA ein durchaus akzeptables Spielprogramm, das sich Atari-ST- und Amiga-Besitzer, die von Sportspielen die Nase noch nicht voll haben, einmal ansehen sollten! *Peter Woop*

Grafik	**9**
Sound	**5**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**7**

Nicht ungeschickt!

Programm: Bozar, **System:** MSX, **Preis:** 29 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** RTS, Roland Toonen-Software, Kevelaer.

Ein echtes „Familienspiel" auf dem MSX kommt aus dem Hause **RTS: Bozar.** Bis zu 4 Spieler können sich bei diesem Geschicklichkeitstest messen. Es gilt, eine Kugel, die sich auf einer schmalen, dreidimensionalen Bahn befindet, mit möglichst wenig „Schlägen" in das jeweilige weiße Endfeld zu bekommen.

Die Steuerung kann per Joystick oder Tastatur erfolgen. Zu Beginn eines Schlages erscheint an der Kugel ein Pfeil, der die Richtung anzeigen muß (Joystick: rechts oder links), in die die Kugel rollen soll. Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich eine Leiste, mit der die „Wucht" festgelegt wird. Nach einigen Experimenten hat man bald heraus, wieviel „Stoff" die Kugel bekommen muß, um eine bestimmte Strecke zurückzulegen. Es gewinnt derjenige, der alle 12 Kurse mit der geringsten Punktzahl durchgespielt hat. Dabei zählt jeder Schlag einen Punkt. Fällt die Kugel von der Bahn herunter, erhält der Spieler einen weiteren Strafpunkt.

Die Grafik des Spiels ist recht ordentlich. Auch wenn die Spielidee nicht zu den neuesten gehören dürfte, weist diese Mischung aus MARBLE MAIDNESS und Minigolf durchaus einen gewissen Reiz auf. Fazit: Ein „ästhetisches" Spiel für Jung und Alt. *str*

Grafik	**8**
Sound	**(entfällt)**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**8**

„Kneipen-Sport"

Programm: 180, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic.

„Darts" ist wohl das „ureigenste Pub-Spiel" der Briten & Iren. In keiner Kneipe auf den Inseln dürfen das Brett und die drei Pfeile fehlen. Fast jeder Pub-Besucher hat schon Bekanntschaft mit dieser Art von Sport gemacht, der besonders beim „Shepherd's Pie" und einem Glas malzigem „Guinness'" viel Freude bereitet. Auch in unseren Breiten hat das Dart-Spiel bereits seine Freunde gefunden. Dennoch: Nur in Großbritannien und Irland werden sogar Meisterschaften in Darts ausgetragen. Wen wundert's also, daß **MASTERTRONIC** sich dieser Idee angenommen hat, obwohl es Dart-Spiele schon in der Vergangenheit für die meisten Rechner gegeben hat? Das neue Produkt nennt sich **180.** Das Spiel besteht - streng genommen - aus drei Teilen: Nach dem Einladen erwartet Sie zunächst ein guter Sound und eine „mörderisch" große scrollende Textzeile. Auf dieser können Sie unter anderem entnehmen, welche Tasten Sie für welche Spielvariante drücken müssen. Die Taste „1" wählen Sie, wenn Sie sich mit einem Gegner messen möchten, den Ihnen der Rechner zuweist (Sie haben's mit echten Profis zu tun!). Die Dart-Scheibe erscheint; rechts sehen Sie den Punkte-Stand (begonnen wird bei „501"). Nun bewegen Sie Ihre „Computer-Hand" mit dem Joystick. Versuchen Sie, so viele Punkte wie möglich zu erzielen!

Neben den „einfachen" Punkten (1 bis 20) können Sie auch den mittleren Kreis anpeilen, der die Punkte auf dem Feld verdoppelt. Der obere, äußere Kreis verdreifacht die Punkte. Sie werden bald bemerken, wie „unruhig" Ihre Hand ist! Sie macht scheinbar, was sie will. Deshalb müssen Sie gegensteuern und im richtigen Augenblick den Dart (per Feuerknopf) abfeuern. (Anmerkung: Wenn Sie den Joystick kurz nach vorn bewegen und gleichzeitig Feuer drücken, erreichen Sie immer eine „20"!).

Haben Sie drei Darts geoder verworfen, so kommt Ihr Kontrahent zum Zuge. Das Bild „schwenkt um" in einen Pub, wo der Gegner bei seinen Aktionen zu bewundern ist. Sie bekommen in der Kopfzeile mit, wieviel Punkte dieser pro Runde erzielt hat. Danach sind Sie wieder an der Reihe...

Das geht dann so weiter, bis einer von beiden auf „Null" kommt. Die Schlußphase hat's aber in sich: Haben Sie noch 3 Punkte „stehen", so müssen Sie, um zu gewinnen, zunächst eine „einfache 1" und dann eine „doppelte 1" werfen, ansonsten geht nichts...

Die zweite Variante läßt sich mit der Taste „2" anwählen. Hier spielen Sie gegen die Uhr. Versuchen Sie, nach und nach die Zahlen von 1 bis 20 zu werfen!

Am meisten Spaß bietet natürlich immer der Zweikampf „Mann gegen Mann" (bzw. Mann gegen Frau, Frau gegen Frau, Frau gegen Mann...). Dazu: Taste „3" drücken. Jetzt können Sie zeigen, was Sie im Kampf gegen den Computer gelernt haben!

„180" ist ein sicherlich interessantes Programm, obwohl die Spielidee doch schon recht alt ist. Der Preis von 15 Mark stimmt; die Grafik ist gut; der Sound ohne „Cacophonie". Doch: Meines Erachtens wird das Spiel schnell langweilig, so daß die Spielmotivation schon nach den ersten „Wurfwechseln" bald nachlassen dürfte.

Manfred Kleimann

Grafik	**7**
Sound	**9**
Spielidee	**(alt)**
Spielmotivation	**4**

Drahtseilakt

Programm: Bigtop Barney, **System:** Schneider, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme.

Kennen Sie auch Programme, die nach dem Spielen das Gefühl zurücklassen, daß man eigentlich seine Zeit vergeudet hat? Wenn Sie Ihre Sammlung nicht um eines dieser Spiele „bereichern" wollen, so sollten Sie **BIGTOP BARNEY** vom englischen Hersteller **PLAYERS** besser nicht erstehen.

Bigtop Barney läßt Ihnen den Wind der Zirkusmanege um die Nase wehen – ich muß sagen, mir hat das Ganze schon sehr bald „gestunken"! Sie steuern Barney, den Clown, der vier „Nummern„ aufzuführen hat. Als erstes muß er auf einem Drahtseil entlangspazieren, wobei Kaninchen ihn zum Straucheln bringen wollen. Als nächstes sieht man Barney auf einem Gerüst herumturnen, wo es Luftballons aufzufangen gilt. Danach muß auf einem Einrad über einen Kurs gefahren werden, und schließlich und endlich (Gott sei Dank!) versucht sich Barney als Trampolinspringer – das wär's dann auch!

Bigtop Barney ist ein Programm, das sicher auch schon vor fünf Jahren „keinen Hund hinter dem Ofen hervorgeholt hätte" und zählt zu jenen Spielen, die der Billig-Software ihren schlechten Ruf eingebracht haben. Aber auch für zehn Mark kann man mehr erwarten. Macht's das nächste Mal besser, Players! *bez*

Grafik	**4**
Sound	**4**
Spielidee	**2**
Spielmotivation	**1**

c16chris

Magisch

Programm: Druid, **System:** Commodore 64/128, in Kürze: Spectrum und Schneider, **Preis:** ca. 27,– DM, **Hersteller:** Firebird, 74 New Oxford Street, Londonn W1

Es haben schon sehr viele Softwarefirmen versucht, eine Arcade-Fassung von SWORDS AND SORCERY herauszubringen, aber der Erfolg dieser Programme war doch sehr gering. Nun kommt **DRUID** von **FIREBIRN** auf den Softwaremarkt. Hier werden schnelle Action-Szenen mit Zaubersprüchen, Magie und einem Rollenspiel miteinander verbunden. Was beim Spielen zuerst auffällt, sind die farbigen, sehr gut animierte Charaktere. Aber auch die Hintergrundgrafik stimmt. Aber abgesehen von der brillanten Grafik ist der Spielablauf auch besonders gut gelungen. Sie können die Rolle von verschiedenen Personen übernehmen: Geister, Bettler, Dämonen oder ähnlich verschwiegene Typen – suchen Sie sich Ihren am geeignetsten Charakter aus! Es tauchen dann mit der Zeit verschiedene Arten von Feinden auf. Natürlich können Sie Ihre, vorher gelernten (?), Zaubersprüche auf Sie loslassen, aber es muß der richtige sein. Ein falscher Spruch, und es stehen plötzlich dreimal soviel Gegner vor Ihnen! Besonders nützlich wird der „Unsichtbarkeits-Zauberspruch" sein, aber auch Ihr Auftreten als GOLEM wird sich als die richtige Wahl ausweisen. Das Spiel *Druid* erfordert, bedingt durch die schnellen Arcade-Sequenzen, gute Reflexe, ein gutes Gedächnis und Fähigkeiten, um Puzzle-Spiele zu lösen (natürlich unter Zeitdruck!). In Kürze wird es auch eine Spectrum- und Schneiderfassung von diesem originellen Spiel geben. Und wenn es erhältlich sein wird – für das Geld bekommt man selten etwas Besseres.

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	8
Spielmotivation	8

Enttäuschend

Programm: Escape from Doomworld, **System:** C-64, **Preis:** Bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt, **Hersteller:** Red Rat Software, England.

Viel ist zu diesem Programm wirklich nicht zu sagen. Ein so primitives Hüpfspiel wie **Escape from Doomworld** hat auf dem C-64 meiner Ansicht nach wirklich nichts mehr zu suchen. Auf einem Computer mit sehr wenig Speicherplatz hätte ich mir das, was **Red Rat** da produziert hat, ja noch gefallen lassen. Für den C-64 kommt dieses Programm jedoch um Jahre zu spät (wenn man's) überhaupt nicht besser hätte sein lassen sollen). Sie steuern ein Figürchen, das auf drei Ebenen Sachen einsammeln und dabei ständig über Feinde hinweg hüpfen muß. Ist das geschafft, geht es ins nächste Bild, wo die Feinde nur etwas anders aussehen. Das war's. Fazit: Das Spiel möchte ich noch nicht mal geschenkt bekommen, geschweige denn dafür Geld auszugeben. *str*

Grafik	3
Sound	3
Spielidee	0
Spielmotivation	0

Die Flipperfabrik

Programm: The Pinball Factory, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Microdeal Ltd., England, **Bezugsquelle:** U. a. Karsten G. Ludwig, Dietzenbach.

Wer kennt ihn nicht, den guten alten Flipper, der (noch) in fast jeder Kneipe steht und an dem man selbst bestimmt schon einige Stunden verbracht hat? Die englischen Spezialisten für den Atari ST, **MICRODEAL**, haben wieder zugeschlagen: **PINBALL FACTORY** fordert den Spieler voll heraus!

Doch bleibt es nicht nur beim Spielen, sondern auch die Kreativität ist gefragt. Mit der **Pinball Factory** lassen sich nämlich beliebige Flippervariationen konstruieren. Dabei stehen dem Spieler alle technischen Möglichkeiten eines Flippers zur Verfügung. Zur Standardausrüstung gehört „tilt" ebenso wie verschiedene Bumper, Beschleunigungsmöglichkeit etc.

Will man nun solch einen Flipper „zusammenbauen", so gelangt man als erstes in ein Untermenü, in dem das „Layout" festgehalten wird. Schon fertige Bauteile können auf den Bildschirm gebracht werden, aber auch einfache Kreise, Linien und Kästen lassen sich zeichnen.

Danach kann man ins Detail gehen. Der User gelangt in ein Zeichenprogramm (!), in dem schließlich die Feinheiten gebildet werden. Auf diese Weise kann man ganze Motive als Hintergrund herstellen, was *Pinball Factory* wohl zu dem einzigen Creator macht, der solch eine Fülle von Möglichkeiten bietet. Die Farbpalette umfaßt insgesamt 16 Farben, was durch die Auflösung bedingt ist. Dies bedeutet allerdings auch, daß *Pinball Factory* nur auf einem Atari St mit Farbmonitor gespielt werden kann.

Ist der Flipper fertig, so können die Parameter für die Kugelgeschwindigkeit, Gravitationskraft, Elastizität, das „Tillen" und die Punktzahl festgelegt werden. Und dann kann es losgehen! Bis zu vier Spieler können nun auf Punktejagd gehen, wobei nicht nur mit der Maus gesteuert (wobei die Gefahr des „Tillens" recht hoch ist), sondern auch auf die Tastatur zurückgegriffen werden kann.

Fazit: Eine sehr realistische Simulation mit einem guten Grafik-Editor. Die Manipulationsmöglichkeiten sind hervorragend, und bei einem Spiel mit mehreren Personen macht es Laune, einen selbstgebauten Flipper auszuprobieren. *S. S.*

Grafikmöglichkeit	8
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	9

„Straßen-Bulle"

Programm: Cop Out, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35 Mark (Spectrum) & ca. 45 Mark (Schneider-Diskette), **Hersteller:** Mikro-Gen, Brakknell, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Ja, was macht eigentlich **MIKRO-GEN** momentan? Diese Frage müssen sich die Verantwortlichen des englischen Software-Hauses gefallen lassen, die in der Vergangenheit (EVERYONE'S A WALLY, HERBERT'S DUMMY RUN usw.) erstklassige Produkte lieferten. Eine „Kunstpause" scheint vonnöten, denkt man an das zuletzt gezeigte „Frost Byte"! Jetzt hat man schon wieder ein Programm (in aller Eile?) auf den Markt gebracht, dessen Vorabversion wir auf dem Spectrum testeten. Es heißt **COP OUT.**

Sicherlich darf man bei einer vorläufigen Programm-Version noch keinen allzu strengen Maßstab anlegen, dennoch „verriet" uns COP OUT einiges über seine Qualität: Das Spiel beginnt mit einer Straßen-Szene, wo Sie als Polizist verschiedene Gangster, die sich hinter Mauern und Ecken verstekken, abschießen, bevor man Sie erwischt. Diese Szene endete bei der Vorabversion nach einigen Minuten. Dennoch blieb „genug Zeit" festzustellen, daß die Spielidee „High-Noon"- bzw. „Kane"-ähnlich ist ... nur etwas schlechter!

Die anderen vier Levels waren leider nur als Demo zu sehen; sie konnten nicht endgültig bewertet werden. Aber: das Ballern setzt sich auch hier fort. Bedenkt man, daß COP OUT sechs Monate an Planung gekostet hat, so kam m.E. nicht viel dabei heraus. Ein Spiel ohne Abwechslung ist zwangsläufig langweilig! MIKRO-GEN sollte sich seiner „einstigen Tugenden" wieder erinnern!

fripp

Grafik	7
Sound	5
Spielidee	2
Spielmotivation	2

'Gefährlich schnell'

Programm: Sanxion, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Thalamus, London.

Weltraum-Actionspiele erleben momentan eine ungeahnte Rennaissance! Spiele wie URIDIUM, LIGHT FORCE, WAR oder Z, erreichten hohe Beliebtheit. Um dieses Spielgenre um ein weiteres Produkt zu bereichern, brachte die englische Newcomerfirma **THALAMUS** jetzt das Spiel **SANXION** auf den Markt. *SANXION* ist ein 'Edel-Ballerspiel', das durch seine hohe Geschwindigkeit und die starke Grafik besticht. Die Sprites wirken durch geschickte Farbwahl plastisch, ebenso wie die Hintergrundgrafik. Die Spielszene wird mit einem sehr guten Softscrolling bewegt. Der Sound hält sich während des Spiels in Grenzen und ist nicht sehr originell, was mich zu Beginn des Tests etwas irritierte, da doch Rob Hubbard diesen programmiert hat. Die Lösung: Der wirklich spektakuläre Sound findet nur beim Laden des Programms statt! Kaum zu glauben, was da aus dem Lautsprecher tönt, während der Computer das Spiel „in sich einsaugt". Der Bildschirm ist, anders als bei den übrigen Weltraumspielen, gesplittet. Das heißt, daß man zwei Spielszenen im Auge behalten muß. Auf dem oberen Bildschirmteil sieht man das Geschehen aus der Vogelperspektive, während auf der „unteren" die Post abgeht! Es reicht zwar im Prinzip aus, die untere Bildschirmhälfte zu betrachten, aber auf der oberen Hälfte sieht man die auftauchenden Gegner etwas früher. Spielerisch ist das Ganze sehr schwer, und erfordert einiges an Reaktionsgeschwindigkeit. Das Geschehen wird durch eine Bonusrunde, bei der man nicht abgeschossen werden kann, am Ende jedes Levels aufgelockert. Man sollte *SANXION* nur mit einem Joystick spielen, der über eine Dauerfeuereinrichtung verfügt, da man den Knopf gar nicht so schnell betätigen kann, wie es das Spiel verlangt.

Worum geht es bei Sanxion? Nun, in der Spielanleitung, die übrigens in Deutsch beiliegt, steht zwar, daß es sich um eine Übung im Rahmen der Pilotenausbildung handelt. Dies kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß es eben nur um das möglichst erfolgreiche Abschießen von „Aliens" geht. Nur die Darstellungsart ist neu. Die Animation der Sprites ist ganz ordentlich und unterstützt die perspektivische Grafik. Durch das hohe Tempo und den großen Schwierigkeitsgrad bleibt das Programm auch über einen längeren Zeitraum hinweg interessant!

Nicht zuletzt auch deswegen, weil man es in jedem Level mit anderen Schwierigkeiten zu tun hat. *SANXION* ist mit Sicherheit zu den besten Action-Spielen des letzten Jahres zu rechnen. Ich kann nur sagen: „Rein ins Raumschiff, und ran an den Feind!".

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	6
Spielmotivation	8

Kein Paukenschlag

Programm: Dangermouse in making whoopee, **System:** Spectrum, **Preis:** 6 Mark, **Hersteller:** Sparklers/ CSD, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Mit „Dangermouse haut auf die Pauke", so die deutsche Übersetzung des Programmtitels **DANGERMOUSE IN MAKING WHOOPEE**, wird dem englischen Herstellergespann **SPARKLERS/CSD** wohl nicht der erhoffte Paukenschlag gelingen können. Obwohl Dangermouse, die zentrale Figur des Geschehens und bereits Held einiger Vorläufer-Programme, durchaus das Zeug dazu hätte, sich zu einem Computer-Star zu „mausern", war in der Vergangenheit den Dangermouse-Programmen kein all zu großer Erfolg beschieden – und dies, obwohl die Spiele durchweg auf recht guten Einfällen basierten.

Auch bei *Dangermouse in making whoopee* bildet eine einigermaßen originelle Geschichte den Rahmen der Handlung: Penfold, treuer Freund und Weggefährte von Dangermouse, wurde vom bösen Baron Greenback entführt, der darauf aus ist, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zu diesem Zweck heckt er einen wahrhaft ausgefallenen Plan aus: er dringt in das Gebäude der Vereinten Nationen ein und blockiert die Sitze der Mitglieder mit gigantischen Kissen, was den Komfort der Sessel keineswegs steigert. Auf diese Weise hofft er, die nächste Zusammenkunft der UNO zu vereiteln und auf der Erde ein Chaos ausbrechen zu lassen.

Worunter das Spiel eigentlich leidet, ist die Umsetzung der Grundidee im Programm. Die Befreiung Penfolds und der Kampf mit dem Baron arten in ein wüstes Gemetzel aus, das beim Spieler letztlich nichts als Enttäuschung hinterläßt. Die Grafik erreicht immerhin Durchschnitt, ebenso der Sound. Alles in allem jedoch läßt sich an dem Spiel nichts Herausragendes feststellen. *jb*

Grafik	5
Sound	4
Spielidee	6
Spielmotivation	3

Auf zur 3. Runde!

Programm: Now Games 3, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** 30 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Die sogenannten „Compilations" (Sammel-Kassetten) sind eigentlich in Deutschland nicht so gut angekommen. Woran es lag? Ich vermag dies nicht zu ergründen (sogar die Schallplatten-Branche hatte bislang Schwierigkeiten, „Samplers" an den Mann zu bringen!). Vielleicht schafft es dagegen – in der Nach-Weihnachtszeit – **VIRGIN GAMES** mit seinen **NOW GAMES 3?**

VIRGIN hat sich insgesamt fünf Spiele ausgesucht. Die verschiedenen Programm-Punkte haben ihre Geschichten und Geschichtchen, die Aufschluß über den Wert dieser Sammel-Kassette geben: Eine schlechte Zusammenstellung so unterschiedlicher und zum Großteil langweiliger Spiele!

Beginnen wir mit dem, meiner Meinung nach, schlechtesten Spiel: **A VIEW TO A KILL.** Wie wir alle vielleicht schon wissen, besteht das Bond-Abenteuer aus drei Teilen, die allesamt keine umwerfenden Neuerungen im Software-Geschehen darstellen. Zu dünn ist die Handlung, die Handhabung unzureichend, der Spielwitz gleich Null. **NICK FALDO PLAYS THE OPEN** ist für heutige „Golf-Verhältnisse" sehr obsolet, sprich: veraltet. Mit **CODENAME MAT** ist das so eine Sache: Manche waren von diesem Weltall-Abenteuer begeistert, ich bin es bis heute leider nicht. Die Grafik ist mir, ebenso wie die Spielidee, zu einfach. **SORCERY** dagegen kann sich eigentlich sehen lassen. Das bekannte Spiel, das besonders auf dem Schneider ein Riesen-Hit war, kann durchaus gefallen. Die Grafik ist herrlich (beim Spectrum nicht so gut), das Spielgeschehen interessant. Der beste Vertreter auf den NOW GAMES 3 ist nach meiner persönlichen Meinung **EVERYONE'S A WALLY.** Das Action-Adventure ist nicht nur lustig, spannend und hochinteressant, es verfügt darüberhinaus bei allen Rechnern über eine excellente Grafik. Die Spiele in der „Einzelkritik" (Gesamtnoten; „Schulnoten"): NICK FALDO (4); SORCERY (2); CODENAME MAT (4); EVERYONE'S A WALLY (1) und A VIEW TO A KILL (5). *hine*

Grafiken	3-9
Sounds	2-8
Spielideen	1-9
Spielmotivationen	2-10

Vorsicht: Absturzgefahr!

Programm: War-Copter, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** 19,90 DM, **Hersteller:** Red Rat.

Mitten ins Kriegsgetümmel stürzen Sie sich mit Ihrem **War Copter** von **Red Rat.** Es ist Ihre Aufgabe, alleine mit eben diesem Hubschrauber gegen die Übermacht von Feinden anzukämpfen, die Ihre Basis zerstören wollen.

Ihnen stehen dabei Raketen und Granaten in limitierter Anzahl zur Verfügung. Haben Sie ein Schiff abgeschossen, müssen Sie die Trümmer, die noch nicht gesunken sind, aufnehmen und zu Ihrer heimischen Waffenfabrik bringen. Damit sichern Sie sich Ihren Nachschub, den Sie sich dort auch abholen können.

Von der Grafik war ich, offen gestanden, etwas enttäuscht. Die Möglichkeiten des Atari hätten mehr zugelassen. Es erscheint ein winziger weißer Hubschrauber auf der Bildfläche sowie meine Basis. Auf einer Leiste am oberen Rand des Bildschirms werden die Anzahl meiner Computer-Leben, Anzahl der Raketen und der Granaten angegeben. Mit „Select" kann diese Leiste in andere Modi geschaltet werden, die z.B. die Treibstoffmenge sowie eine Kommando-Leiste ausgeben. Letzere ermöglicht z.B. mit DRO das Abladen von Schiffsüberresten auf der Waffenfabrik. Gestartet wird der jeweilige Befehl mit „Start".

Desweiteren mußte ich feststellen, daß nicht nur der kleine Hubschrauber, sondern auch das Programm sehr absturzgefährdet ist. Als ich auf der Kommando-Leiste eine Funktion auswählen wollte und aus Versehen die Space-Taste berührte, stürzte das Programm das erste Mal ab. Nach erneutem Laden wollte ich mit dem Hubschrauber gerade losfliegen, als dieser plötzlich ganz schmal wurde. Nichts ging mehr! Das passierte auch nach dem dritten Versuch. Möglicherweise lag hier ein Kassettenfehler vor. Alles zusammengenommen konnte das Programm nur einen durchschnittlichen Eindruck hinterlassen. *c.e.f.*

Grafik	5
Sound	6
Spielidee	4
Spielmotivation	5

Ding im Labyrinth

Programm: Robo Bolt, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 8 Mark, **Hersteller:** Alpha-Omega, London.

ROBO BOLT von **ALPHA-OMEGA** ist ein typisches „Derivat" von der guten „Uridium-Idee". Das heißt aber nicht, daß der Spielverlauf ein ähnlicher wäre. Lediglich die Art der Grafik läßt den Rückschluß zu, daß man bei den Programmierern von Hewson über die Schulter geschaut hat. Bei ROBO BOLT geht es etwas ruhiger zu: Der Raumgleiter, den Sie steuern, muß sich seinen Weg durch ein Labyrinth (3D!) bahnen, dabei pro Level fünf Angreifer abschießen und „Kügelchen" aufsammeln. Die „Steigerungsrate" von Level zu Level versteht sich von selbst. Damit die ganze Geschichte nicht zu langatmig wird, erhöht sich die Geschwindigkeit und die Angriffslust der Gegner dementsprechend. Das Spielchen ist eigentlich ganz nett; die Grafik ist ansprechend; der Sound mies – aber darauf kommt es nicht immer unbedingt an. Insgesamt gesehen, ein Action-Spiel, das seine acht Mark wirklich wert ist! *mk*

Grafik	7
Sound	2
Spielidee	2
Spielmotivation	8

Die Spezialisten

Programm: Strike Force Cobra, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Piranha Software, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

STRIKE FORCE COBRA ist der Titel des neuen Spiels aus dem Hause **PIRANHA,** welches sich schon durch seine vorhergehenden Programme *Colour of Magic* und *Trapdoor* einen Namen machen konnte. Bedauerlicherweise jedoch reicht *Strike Force Cobra* nicht an die Klasse seiner „großen Brüder" heran.

Die Story bietet nicht viel Neues: Die Erde wird von einem genialen, aber gleichsam übelwollenden Wissenschaftler bedroht, der sich schlicht und einfach THE ENEMY (Der Feind) nennt. Er hat ein System entwikkelt, mit dem er sich in jeden Computer einschalten und so die Kontrolle über die kompletten Abwehreinrichtungen der ganzen Erde übernehmen kann. Um sein Ziel zu erreichen, hat The Enemy die besten Computer-Spezialisten der Welt entführt, die er nun in seiner Festung gefangenhält. Jeder von ihnen ist im Besitz eines Teils des Codes, der allein den Zugang zum zentralen Rechengehirn verschafft.

Um das bevorstehende Unheil abzuwenden, stellt die hastig einberufene Vertretung aller Regierungen der Erde eine Elitetruppe zusammen, die aus acht bestausgebildeten Spezialisten besteht. Jeder von ihnen hat sich auf seinem Gebiet durch herausragende Leistungen einen Namen gemacht. An diesem Punkt ist der Spieler gefordert; Sie müssen nun aus den acht Personen die vier Ihrer Meinung nach qualifiziertesten Spezialisten auswählen. Haben Sie nun Ihre Entscheidung getroffen, so wird sich Ihre Crew, bewaffnet mit Granaten und Maschinenpistolen, in The Enemy's Festung wiederfinden, die durch Roboter, Wächter, diverse Abwehrsysteme und Sprengladungen geschützt ist.

Während Sie die Teile des Codes suchen, die Festung erforschen und Ihre Gegner bekämpfen, können Sie die von Ihnen kontrollierte Figur durch Anwählen des Menüs wechseln; natürlich können Sie aber immer nur eine Figur steuern.

Die Animation der Spielfiguren ist recht gut gemacht; die Bewegungsabläufe beim Springen, Kriechen, Treten, Abducken etc. sind halbwegs „naturgetreu". Die Festung ist ein 3D-Labyrinth; es zu erforschen, macht eine Menge Spaß - seine Grafiken hingegen lassen doch ziemlich zu wünschen übrig.

Alles in allem ist *Strike Force Cobra* ein Programm, das noch klar über dem Durchschnitt liegt, jedoch seinen Preis von 35 Mark nicht ganz rechtfertigen kann. *jb*

Grafik	6
Sound	6
Spielidee	5
Spielmotivation	7

Abklatsch

Programm: Orpheus in the Underworld, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 8 Mark, **Hersteller:** Alpha-Omega, London.

Ein „Low-Budget-Programm", das nur acht Mark kostet. Das ist (immer?) gut. Doch: Wenn man ein bekanntes Spiel fast total (von der Spielidee und Ablauf) „kopiert", dann muß man sich nicht wundern, wenn das „neue" Spiel nicht so gut ankommt. Auch die Tatsache, daß der Preis „stimmt", kann u.U. das Projekt nicht retten. Denn: Viele der einstmaligen Renner werden heute auch schon billig angeboten. Nun zur Sache: Eines von diesen „aus-alt-mach-neu-Produkten" ist **ORPHEUS IN THE UNDERWORLD** von **ALPHA-OMEGA.** Es geht um die alte Geschichte aus der griechischen Mythologie. Orpheus dringt in die Unterwelt ein, um seine Geliebte Eurydike aus dem Reich der Toten ins Leben zurückzuholen. So weit, so gut!

Das eigentliche Spiel ist zweifelsohne PITFALL abgeschaut worden! Die Fallgruben sind die gleichen; rollende Baumstämme werden durch Monster ersetzt, eine Liane im Hades ist auch vorhanden (so ein Blödsinn!); der gefürchtete Skorpion in der „Unter-Unterwelt" ist hier als rasender Feuerball dargestellt und so weiter und so fort...

Die Bewegungen des ORPHEUS sind ähnlich der Spielfigur bei PITFALL; die Grafik ist allerdings noch etwas schlechter. Sogar der „ehrwürdige alte Dragon" hatte mit CUTHBERT IN THE JUNGLE eine phantastische Grafik!!! Einzige „Neuheit" beim ORPHEUS: Er bewegt sich von rechts nach links – im Gegensatz zu den vorhergenannten Spielen. Doch das ist beileibe zu wenig, um ein „Renner" zu werden. *mk*

Grafik	6
Sound	4
Spielidee	1
Spielmotivation	6

HEY $TOLE
A MILLION

THE BO$$

„Können Sie auf 9 Millimeter herausgeben?"

Bankraub, Einbruch beim Juwelier, Kunstklau in der Gemäldegalerie, alles kein Problem für einen Gauner, der clever und intelligent ist, starke Nerven und einen Computeranschluß an die Datenbank für lohnende Objekte hat. Die sagt ihm, wo die Alarmanlage und die anderen Fallen sind und wie er sie umgeht, damit sein größter Coup gelingt. Aber bitte fehlerfrei, sonst lacht die Polizei. Wer wissen will, was wir außer They Stole A Million noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ __________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

ASM 1.87

c16chris

Die Antwort auf „Pearl Harbour"?

Programm: 1942, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** (Cass.) ca. 29 Mark; (Disc.) ca. 40 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, **Bezugsquelle:** Peter West Records, Düsseldorf.

Schon wieder ein „COIN-UP"-Action-Spiel von dem renommierten Software-Haus **ELITE!** Nach den großen Erfolgen von PAPERBOY, GHOSTS 'N' GOBLINS oder BOMB JACK ist ein neues „Kriegs-Abenteuer" entstanden, das den Namen **1942** trägt. Wie gut es ist, erfahren Sie jetzt im Anschluß!

Die Story ist recht schnell geschildert: Sie befinden sich mitten im 2. Weltkrieg. Die Schlacht (um Okinawa?) ist in vollem Gange. Sie sind einer der U.S.-Piloten, der von einem Flugzeugträger aus startend, in die feindliche Front eindringen muß, um dem Gegner (Japaner?) die See-Herrschaft – und den Luftraum – streitig zu machen.

1942 könnte eine „Antwort auf Pearl Harbour" sein; genauso gut könnten Sie sich aber in einem fiktiven Kampf gegen „andere Mächte" befinden. (Letzteres scheint mehr als unwahrscheinlich!).

Ihr Admiral hat Sie vor Ihrem Einsatz aufs Dringlichste vor den „Kamikaze-Fliegern" des Gegners gewarnt, die alles daran setzten werden – auch unter bewußtem Einsatz ihres Lebens –, Sie vom Himmel zu holen. Also, „ballern" Sie sich durch...

ELITE ist es wieder einmal gelungen, aus einer relativ simplen Spielidee ein Programm zu erarbeiten, das mit Feinheiten, Spannung, erstklassiger Grafik und gutem Sound glänzt!

Sogar einen „Pazifisten", wie ich einer bin, konnte man zum Bildschirm „lokken"; der Reiz bestand für mich in der Taktik und dem Entwickeln von außerordentlicher Geschicklichkeit, um „1942" zu beherrschen.

So begab ich mich also in die Piloten-Kanzel (eigentlich müßte es heißen: ich lud das Programm!), drückte den Feuerknopf, und ab ging's vom Flugzeug-Träger! Die erste Stufe bereitete mir

noch keine nennenswerte Probleme: Kleine Aufklärer konnten relativ schnell abgeschossen werden. Trifft man ein bestimmtes unter diesen (übrigens auch in den anderen Stufen so!), so erscheint auf dem Schlachtfeld ein „POW", das berührt werden sollte, denn dafür gibt es Punkte!

Bei Stufe 2 (im Englischen „Stage" genannt) ging die Post dann erst so richtig ab: Viele kleine, angriffslustige Flugzeuge versuchen, mich zu beschießen oder zumindest zu rammen. Denen sollte man demzufolge ausweichen (bisweilen ein schwieriges Manöver!) oder sie beschießen. Ein großer Bomber tauchte dann plötzlich vor mir auf, der zickzackmäßig auf mich zusteuerte und gezielte Schüsse abgab. Doch: er hatte nicht mit einem „wakkeren amerikanischen Soldaten" gerechnet, der ihn auch prompt traf. Doch: Schau her! Er „wechselte" nur die Farbe wie ein Chamäleon. Beim zweiten Schuß dann zerbarst er über der stürmischen See. Und so geht's weiter; Stages über Stages. Die Angreifer werden immer frecher, die Reaktionen meinerseits ließen immer mehr nach. Dennoch glaube ich, daß es „geübte, erfahrene" Spezialisten auf diesem Gebiet „weit bringen werden" (Sie dürfen dies ruhig doppeldeutig auffassen!). Eine Anmerkung sei vielleicht noch erlaubt: Glückliche Besitzer eines Joysticks mit Dauer-Feuer-Einrichtung werden es leichter haben, durch die Feindeslinien „hindurchzuspazieren"!
Fazit: Mit „1942" hat ELITE wieder einmal einen Hit auf der Pfanne, der sich auch „in diesem unseren Lande" gut verkaufen dürfte! Mir hat's jedenfalls gefallen. Ob die Japaner es auch mögen....? *Manfred Kleimann*

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	8
Spielmotivation	10

„Der Elektro-Sturm"

Programm: Tempest, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Electric Dreams, Southampton.

An einem Abend, irgendwann zu Beginn der 80er Jahre. Klaus F. betritt seine Stammkneipe. Er ist ganz cool. Der Wirt begrüßt ihn mit den Worten: „Hallo Klaus, das Übliche?". Klaus nickt. Allmählich wird er nervös. Jetzt ist er schon 10 Minuten hier, und **sein** Automat ist immer noch besetzt. Er trinkt sein Bier und raucht eine Zigarette, um seine Nerven zu beruhigen. Heute Abend will er es schaffen. Den Highscore will er brechen. Endlich ist der Spielautomat frei. Schnell setzt sich Klaus in Bewegung. Mit zittrigen Händen fischt er ein Markstück aus seiner Hosentasche. Beim zweiten Anlauf hat er es geschafft: das Geldstück verschwindet im Einwurfschlitz. Auf einmal wird Klaus ganz ruhig. Jetzt kann er zeigen, was in ihm steckt. Das Spiel beginnt. Nach 10 Minuten ist es vorbei. Schweißgebadet, aber glücklich, schlendert Klaus zur Theke. Es ist vollbracht: sein Name prangt ganz oben in der Highscoreliste.
Das Spiel, um das es hier geht, trägt den Namen **TEMPEST** und ist eines der ältesten Hits der Arcade-Spielautomaten. Zumindest den älteren Lesern dürfte Tempest ein Begriff sein. Jetzt endlich gibt es eine Homecomputer-Adaption dieses Spiels, die von **ELECTRIC DREAMS** angeboten wird! Programmiert wurde es auf dem Schneider CPC, und es dürfte zu den genauesten Adaptionen dieses Jahres zählen.
Für alle, die das Spiel nicht kennen, nun erst einmal eine kurze Zusammenfassung, worum es bei TEMPEST geht. Die menschliche Zivilisation hat sich über zahlreiche Planeten verteilt. Die Entfernungen zwischen den einzelnen Planeten wird mit dem sogenannten „Hyperraum-Tunnel" überwunden. In eben diesem Tunnel sind nun Aliens aufgetaucht, die den Raumfahrern das Leben zur Hölle machen. Daraufhin beschließt die Galaktische Behörde, eine Säuberungsaktion durchzuführen. Sie, als Spieler, müssen nun mit einem Spezialfahrzeug die Tunnel von den Aliens befreien. Keine leichte Aufgabe, denn diese wehren sich natürlich.
Man rast nun mit seinem Fahrzeug an den Tunnelrändern entlang und schießt nach innen, um zu verhindern, daß die Aliens den Rand erreichen. Geschieht dies doch, so können unterschiedliche Dinge geschehen. Je nach Art des Aliens, der den Rand erreicht. Einige bleiben nämlich am Rand stehen und blockieren diesen. Das gesamte Spiel wird in Vektorgrafik dargestellt, welche sehr schnell und flimmerfrei ist. Zahlreiche Level sorgen dafür, daß das Spiel nicht so schnell langweilig wird und somit eine hohe Spielmotivation vorhanden ist.
Der Sound ist (zumindest über den eingebauten Lautsprecher) nicht gerade das Gelbe vom Ei. Bei Verwendung einer Stereo-Anlage kommen aber dann doch schon fast Spielhallengefühle auf. Die Umsetzung vom Spielautomaten auf den Homecomputer ist sehr gut gelungen. TEMPEST ist von der Spielidee her zwar nicht gerade neu, aber es macht doch Spaß, sich mit ihm zu befassen. Freunde von Schießspielen werden mit Sicherheit Gefallen an Tempest finden! *O. S.*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	9

Auf Novenia ist die Hölle los!

Programm: Starglider, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Rainbird Software, England, **Bezugsquelle:** Compy-Shop, Mühlheim/Ruhr.

„Der Auto-Pilot ist nun abgeschaltet", sprach der Bord-Computer mit monotoner Betonung. Jaysan zog die Kontrollmaus, und er merkte, daß er abhob. Jaysan zog den Fighter nach links. Sein Körper wurde in den Sitz gepreßt, und ihm wurde plötzlich bewußt, was diese Art zu fliegen bedeutet.

Das Gefühl des Fliegens können Sie nun auch leicht erfahren - alles, was Sie dazu benötigen, sind ein Atari ST ... und **STARGLIDER,** das neue Programm aus dem Hause **RAINBIRD.** Seit der PCW in England, bei der eine Vorabversion gezeigt wurde, wartet man gespannt auf dieses Arcade-Game. Und das Warten hat sich bestimmt gelohnt, denn ich bin der Meinung, daß *Starglider* eines der besten Arcade-Spiele für den Atari ST ist, wenn nicht das beste überhaupt!

Beim Auspacken des Programms fiel mir zunächst die Story in die Hände. Auf 64 Seiten (natürlich in englisch) wird genau erklärt, wie es zu dieser Situation gekommen ist usw. Sie ist sehr gut geschrieben und enthält auch wesentliche strategische Hinweise, die für den Spielverlauf überaus wichtig sind. Wer gern ein Bild des Fighters haben möchte, wird auch diesen Wunsch erfüllt sehen: Ein Poster liegt der Packung bei!

Aber nun zur Geschichte des Spiels: Der Planet Novenia wird von den bösen Ergonen unter der Führung von Hermann angegriffen. Novenia ist völlig unvorbereitet und macht nicht einmal den Versuch, sich zu verteidigen. Doch das gefällt Jaysan und seiner Freundin Katra nicht – sie wollen sich nicht so einfach überwältigen lassen! Im Nationalen Museum für Flugtechnik finden die beiden den letzten AGAV-Fighter (Airborne Ground Attack Vehicle). Bei dieser Gelegenheit freunden sie sich mit einem kleinen, antiquarischen Droiden an, der in dem Museum ein Auge auf Souvenir-Jäger haben soll. Nach harter Arbeit wird der „Vogel" wieder flugfähig gemacht, und es geht los! *Starglider* wird am besten mit der Maus gespielt; wer es vorzieht, kann natürlich auch mit der Tastatur steuern. Nach dem Laden des Programms ertönt 15 Sekunden lang digitalisierte Musik. Dieser Soundtrack wird zwar bestimmt kein Hit werden, aber er ist doch ganz nett gemacht.

Und nun wird es ernst! Man übernimmt die Rolle des Jaysan im Kampf gegen die Ergonen. Die Grafik hierbei ist wirklich eindrucksvoll. Der Hauptteil des Bildschirms wird in farbiger Vektorgrafik dargestellt - aber was für eine Vektorgrafik! Die Starglider schweben durch die Luft, Panzer rollen langsam durch die Gegend. Eine Super-Animation! Und das alles läuft auch in einer akzeptablen Geschwindigkeit ab, so daß das Spielen wirklich Freude macht. Im unteren Teil des Bildschirms befinden sich die Instrumente sowie ein kleiner Radar. Dieser ist recht nützlich, um herannahende Missiles rechtzeitig zu erkennen. Was dem Programm noch den letzten Schliff gibt, ist die hohe Qualität des Sounds! Ständig gibt es neue Crash-, Boom-, Bang-Sounds und sogar digitalisierte Sprache, die Informationen des Bord-Computers übermittelt.

Der ganze Spielaufbau und Ablauf erinnert etwas an STAR WARS, FORBIDDEN PLANETS usw., die zwar actionreich sind, aber schon nach kurzer Zeit nichts Neues mehr bieten. *Starglider* hingegen ist durch seine Strategie-Elemente so interessant, daß man es wochenlang spielen könnte!

Kein Zweifel, mit *Starglider* hat *Rainbird* ein Super-Programm veröffentlicht! Es ist ein edles „Shoot-'em-up-Spiel", das hohe Anforderungen an den Spieler stellt. Zur Weihnachtszeit soll auch eine Amiga- und C-64-Version auf dem Markt sein, doch zunächst einmal wünsche ich allen ST-Usern viel Spaß bei diesem tollen Programm!

Stefan Swiergiel

ASM HIT

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	6
Spielmotivation	10

Ballerei

Programm: Knightmare, **System:** MSX, **Preis:** ca. 59 DM (Cartridge), **Hersteller:** Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56.

KNIGHTMARE ist im Grunde ein Ballerspiel, denn man muß auf so ziemlich alles schießen, was auf dem Bildschirm erscheint. Und doch geht dieses Programm von **KONAMI** über ein normales Ballerspiel hinaus. Dazu später mehr.

Held der Story ist ein kleiner Ritter, der per Joystick oder Cursor durch eine Zauber- und Fabelwelt geführt wird, wo er natürlich „tausend" Gefahren ausgesetzt ist. Unser Ritter soll die geliebte Prinzessin aus der Unterwelt befreien. Wo die Prinzessin ist? – Natürlich am Ende des letzten Levels, von insgesamt neun. Das Spiel ist in der Tat so schwierig, daß man selbst nach vielen Spielstunden Mühe haben wird, weiter als bis zum dritten Level zu kommen. Da gibt es Fledermäuse, Bomben, Roboter, „bösartige" Wolken und viele weitere Gemeinheiten, die unserem Ritter – jeder auf seiner Weise – eines seiner 3 Leben

Weiches Scrolling, hartes Spiel!

Programm: Z, **System:** Schneider CPC/Spectrum/ C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Cass.) ca. 45 DM (Disc), **Hersteller:** Rino Marketing Limited, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, England.
Z ist ein Spiel, das schon einige Zeit in einer C64-Version auf dem Markt ist. Nun ist dieses Programm auch für den Schneider CPC und den Spectrum zu haben. Die Spectrum-Version lag bei Redaktionsschluß leider noch nicht vor, so daß wir uns auf einen Test der Schneider-Fassung beschränken müssen. Gleich zu Beginn, die Grafik von Z ist einfach sehenswert. Wenn man weiß, auf welche Weise ein Bild beim CPC dargestellt wird, so kann man kaum glauben, was da auf dem Bildschirm abläuft. Ein butterweiches Softscrolling in 16 verschiedenen Richtungen mit einer aufwendigen Hintergrundgrafik, und das in einer Geschwindigkeit, die man kaum für möglich hält. So gut die Grafik ist, so schlecht ist der Sound des Programms. Außer einem eintönigen Gepfeife und Geräuschen ist nicht viel zu hören. Eine Titelmelodie fehlt völlig. Schade drum!
Auch spielerisch gibt Z nicht allzuviel her. Das Spiel lebt fast ausschließlich von den sehr guten Grafikeffekten, die **RINO** „eingebaut" hat. Man rast mit einem Raumschiff über verschiedene Planetenoberflächen, schießt feindliche Raumschiffe ab und versucht, sich die Bomben zu angeln, mit denen man einen Bunker aufsprengen muß, der einen in den nächsten Level befördert.
Im Vergleich mit der C64-Version schneidet die CPC-Version recht gut ab. Beim C64 sind lediglich die Sprites und der sichtbare Bildschirmausschnitt größer. Alles in allem handelt es sich bei Z um ein typisches Shoot-'em-up-Spiel, das keine allzugroßen Anforderungen an den Spieler stellt. Trotzdem, die Grafik ist sehenswert, schon aus diesem Grund lohnt es sich Z zu spielen! *Ottfried Schmidt*

Grafik	**10**
Sound	**4**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**5**

mit Zigarettenpause

nehmen wollen. Dann gibt es Flüsse, die überquert werden müssen, altertümliche Gemäuer, Wüstenlandschaften usw., alles wirklich sehr hübsch in Szene gesetzt. Nun hat unser Ritter die Möglichkeit, sich auf verschiedene Art und Weise zu wehren. Er kann verschiedene Waffen und „magische" Eigenschaften, wie Unverwundbarkeit, Schnelligkeit usw. auswählen, wobei in der Hektik der Kampfhandlungen die Wahl auch zur Qual werden kann. Es fliegen nämlich von Zeit zu Zeit leuchtende Kugeln durch die Landschaft, die bei Beschuß durch den Ritter ihre magische Bedeutung verändern. Da muß man sich schon überlegen, welche Waffe man zu welchem Zeitpunkt auswählt, ob man wohl einen Schild benötigt oder lieber für eine gewisse Zeit „unsichtbar" (natürlich nur für die Bösewichte) sein möchte. Ja, dann gibt's noch würfelartige Gebilde, die – nachdem sie beschossen wurden – dem Ritter zusätzliche Punkte oder andere Vorteile verschaffen. Es gibt sogar geheime Gänge, durch die man ruckzuck ins nächste Level springen kann. Aber wo die sind...? Als Krönung der erbarmungslosen Schlacht wartet am Ende eines jeden Levels ein obergemeiner Bösewicht, der – was sonst – das Tor zum nächsten Level bewacht, und zwar mit beachtlicher Hartnäckigkeit.
Ein Wort zum Sound: Das ist das Beste, was ich auf MSX bisher gehört habe. Eine richtige „Anmach"-Melodie mit Hall- und Echo-Effekt, einfach einzigartig. Und schließlich hat sich Konami endlich dazu durchgerungen, eine Pause des Spiels zu ermöglichen. Durch Drücken der F1-Taste hält alles an, der Ritter wird mit einem mächtigen Schild ausgestattet und ... raucht eine Zigarette. So sieht es jedenfalls aus. Hat man die Blasen am Daumen verbunden, kann es ja weitergehen. Knightmare ist ein vielseitiges „Baller"-Spiel, mal ohne Weltraum und Flugzeuge. *Wolfgang Rui*

Grafik	**9**
Sound	**10**
Idee	**8**
Motivation	**10**

Ein Demo

Programm: Laser Hawk (Hot Copter), **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 30 Mark (Diskette), **Hersteller:** Red Rat Software, Prescot, England, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Mit dem Demo von **LASER HAWK (HOT COPTER)** vom britischen Software-Haus **RED RAT** bekam ich ein Spiel zu sehen, das mich stark an eine verbesserte „Skramble-Version" erinnerte! Ein Männchen läuft zum Helicopter, steigt ein, fliegt über sein Haus mit „Atari-Dach" und greift sofort in das Kampfgeschehen ein. Das bedeutet: Ausweichen vor feindlichen Geschossen und Flugzeugen und „Wegputzen" von Gegnern & Bodenstationen. „Zwischendurch" muß mal kurz an der „Tankstelle" (Mit „Fuel" gekennzeichnet) angedockt werden, damit einem der Saft nicht ausgeht, das wäre das Ende. Also, ballert man so vor sich hin, bis man „gerafft" hat, mit welchem Fingerspitzengefühl man am besten abschneidet. Nichts Neues, nichts Gewagtes, aber auch nichts Schlechtes. Man könnte sagen: „Die Spielidee ist alt, aber geduldig!" *mk*

Grafik	**8**
Sound	**3**
Spielidee	**(alt)**
Spielmotivation	**7**

OLDIE IM JANUAR

Es war einmal ... der Sabre-Man

Ende 1984 brachte die englische Firma ULTIMATE ein Spiel namens SABRE-WULF auf den Markt...und das Spiel wurde zu einem Riesen-Hit! Natürlich ließ man diesem Erfolgstitel bald eine Fortsetzung folgen, der man den Namen UNDERWURLDE verlieh. Beide Spiele, *Sabre-Wulf* wie auch *Underwurlde,* zeichneten sich dadurch aus, daß sie erstens eine Spitzen-Grafik besaßen und zweitens fast nicht zu lösen waren. Hauptdarsteller beider Spiele: der kleine Sabre-Man, auf den wir später noch zu sprechen kommen. *Sabre-Wulf* haben wir diesmal für unsere Leser zum ASM-Oldie ausgewählt.

Programm: Sabre-Wulf, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Ultimate Play The Game, England, **Bezugsquelle:** Zahlreiche gutsortierte Händler.

Die Geschichte des Sabre-Man wurde natürlich noch auf andere *Ultimate*-Spiele übertragen – man denke nur an *Knight Lore, Gunfright* und *Pentagram.* Auch auf diese Spiele treffen die oben erwähnten Eigenschaften in jeder Hinsicht zu. Und immer wieder im Mittelpunkt: Sabre-Man, die zentrale und beinahe schon zur Legende gewordene Figur zahlreicher *Ultimate*-Spiele. Mal trat er als Ritter auf, mal als Westernheld oder Zauberer; sein erstes Abenteuer jedoch hatte der Sabre-Man als Dschungel-Forscher zu bestehen – und damit sind wir endlich beim Spiel *Sabre-Wulf!*

Nur mit einem Schwert bewaffnet, stürzt sich der Held in das Abenteuer. Er will die vier Teile des Wolfsamuletts finden, doch das ist keine einfache Aufgabe, denn der Dschungel ist groß (256 Bilder), und überall lauert die Gefahr! Mal muß der Tropenforscher vor Nashörnern fliehen, dann wird er von Indianern gejagt, und schließlich muß er sich mit Vögeln, Würmern und Insekten herumschlagen. Jede Begegnung mit den Gegnern ist absolut tödlich – dies ist natürlich um so unangenehmer, wenn man bedenkt, daß man zum Lösen des Spiels nur fünf Leben zur Verfügung hat (das ist so gut wie nichts – fünfzig Leben wären dieser kiffligen Aufgabe eher angemessen!)! Um diesem Übel wenigstens etwas abzuhelfen, kann der Sabre-Man durch Berührung bestimmter Pflanzen Extra-Leben „ergattern" oder eine höhere Geschwindigkeit erreichen; doch Vorsicht: manche der Pflanzen kehren die Joystick-Funktionen um, und dann geht der Spaß eigentlich erst so richtig los!

Auf der Jagd nach Punkten kann man noch Schätze einsammeln und fast alles niedermetzeln, was einem so in die Quere kommt. Nach erfolgreicher Jagd müssen die vier Teile des Amuletts zum Tempel gebracht werden (...wo ist denn bloß der Eingang?).

Wer sich von dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken läßt (wozu gibt es schließlich Unsterblichkeits-Pokes?), der sollte sich das Spiel schleunigst bestellen. Die Firma *Ultimate* ist Garant für eine Spitzen-Grafik! Der Sabre-Man kämpft mit seinem Schwert nach allen Regeln der Kunst – die Animation hierbei ist einfach fantastisch! Auch die Grafik der zahlreichen Bilder ist wirklich super (ich muß mich einfach wiederholen!) und zeigt auch Details erstaunlich klar. (Noch ein Satz hierzu sei erlaubt: Mir persönlich gefällt sogar die Grafik der Spectrum-Fassung noch einen Hauch besser als die der anderen Versionen!)

Fazit: Wer ein Spiel sucht, an dem er lange Zeit seine Freude hat, der muß *Sabre-Wulf* unbedingt besitzen – das Geld ist garantiert nicht zum Fenster herausgeworfen!

Peter Braun

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	9
Spielmotivation	10

HACKER II™

The Doomsday Papers™

Wir warten auf Dich...

IN DEUTSCH

Auf dem Bildschirm und im Handbuch

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Schöne Grüße von der Regierung der Vereinigten Staaten...

Keine Angst, eingezogen wurden Sie noch nicht. Die Nation bittet Sie lediglich um einen kleinen Gefallen. Sie sollen die westliche Zivilisation retten. Die CIA zählt auf Sie! Die Russen sind in Besitz einiger Notizen, die nur als „The Doomsday Papers" bekannt sind.

Und hier kommen Sie ins Spiel!

Sie brauchen Ihren ganzen Agenten-Instinkt, um an einen Ort vorzudringen, den man nicht gerade als touristisch geprägt bezeichnen kann. Es ist vielmehr eine streng geheime Sicherheitszone irgendwo in Sibirien. Das Gute jedoch ist, daß Sie keinen Paß brauchen. Die Zentrale leiht Ihnen ihren Satelliten, damit Sie mit Ihrem Computer in das sowjetische Computersystem eindringen können. Die CIA hat es sogar fertiggebracht, einige Mobile Remote Units (MRUs) in den sowjetischen Hochsicherheitstrakt einzuschleusen.

Hier fangen Sie an.

Wenn Sie erst einmal in den Sicherheitsbereich vorgedrungen sind, sieht alles eigentlich ganz leicht aus. Sie schicken nur die MRUs von Raum zu Raum. Finden Sie die Safekombination und nehmen Sie die Dokumente an sich. Aber so einfach wie dies klingt, ist es natürlich nicht. Es ist sogar ziemlich gefährlich. Es gibt dort Überwachungskameras und Monitore, die umgangen werden müssen. Wachtposten. Und etwas Merkwürdiges, was „Der Annihilator" genannt wird. Und, die einzige Orientierungshilfe ist eine Karte, die Sie zu allem Überfluß auch noch selbst anfertigen müssen. Ohne dabei entdeckt zu werden. Das ist der Grund, warum die Regierung gerade Sie will.

Ihr guter Ruf hat Sie in diesen Schlamassel gebracht. Bleibt Ihnen nur, sich an den eigenen Haaren wieder herauszuziehen. Viel Glück und Waidmanns Heil!

ERHÄLTLICH IN DEUTSCH

C-64 ALS CASSETTE UND DISKETTE,
ATARI ST ALS DISKETTE,
AMSTRAD ALS CASSETTE UND DISKETTE

ERHÄLTLICH IN ENGLISCH

AMIGA, SINCLAIR, IBM

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76.

VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor) · Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)

VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor)

VERTRIEB SCHWEIZ: Elepro (Distributor) · HILCU (Distributor)

In der Kneipe geht es rund!

Programm: Pub Games, **System:** C-64, Spectrum, Schneider (im Januar auch für MSX und BBC!), **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, England.

Nach SUMMER GAMES, WINTER GAMES und WORLD GAMES gibt es nun auch **PUB GAMES.** Natürlich haben die „Kneipen-Spiele" nichts mit „wahrem" Sport zu tun: Es handelt sich um eine Aneinanderreihung von Gesellschafts-Spielen, denen die Briten in ihrer gemütlichen Kneipe um der Ecke nachgehen! **ALLIGATA** hat sich dieses Themas angenommen und, wie ich meine, ein recht ordentliches Produkt abgeliefert, dessen C-64-Fassung ich getestet habe. Begonnen wird mit dem „Menü": Es handelt sich um die Darstellung zweier Notiz-Blökke, die aufgeschlagen vor Ihnen liegen. Das erste Spiel ist **DARTS,** das wohl ureigenste Pub-Game, das die Briten kennen! Hierbei wird der Sieger (von zweien) im „Dreisatz-Match" (Best of 3) ermittelt. Wenn man Pech – oder einen guten Gegner – hat, so muß man fünf Spiele durchstehen. Zum Spiel: Man nimmt den Dart vom Brett und steuert mit einer „unruhigen" Hand zu jenem Feld, das man zu treffen wünscht. Die Steuerung und das Zielen ist recht einfach. Erschwerend kommt lediglich hinzu, daß man auf die „Metall-Rahmen" auf dem Brett achten sollte, weil der Pfeil von dort abprallt! Der Pfeil fliegt „3D" auf die Scheibe, in die Tapete und auch in den Teppichboden. Beginnen können Sie bei „501" bzw. bei „301" (F1-Taste drücken!). Von da ab wird abgezählt, bis man kurz vor Schluß den „Restbetrag" doppelt „abwerfen" muß (Beispiel: hat man noch 20 stehen, so muß die 10 doppelt geworfen werden; am äußeren Ring der Scheibe). Die Anzeigetafel befindet sich im unteren Teil des Screens. Hier werden die momentanen Punktstände und die Wertung nach den ersten dei Darts angegeben. Wichtig: Der zweite Spieler kann nicht mitziehen, d.h., wenn der Spieler 1 bei „Null" ist, wird das Match zugunsten dessen beendet. Die Gewinn-Quote pro Spiel beträgt 1 Pfund Sterling. Gutes Spiel.

BAR BILLARD folgt als nächste „Disziplin". Hier geht es darum, im Kampf mit dem Gegner insgesamt acht Bälle (1 roter; 7 weiße) in Löcher zu schießen, die verschiedene Punktwertungen bringen. Mit dem Joystick können Sie nun die Abschuß-Position, die „geballte" Kraft und den Winkel bestimmen. Dazwischen liegen die „Feuerknopf-Drükke", die Ihre Eingabe „bestätigen". Insgesamt gesehen ein ziemlich kompliziertes Spielchen, das weniger gut gelungen ist.

DOMINO wird genau nach den Regeln gespielt, die wir schon aus unserer Jugendzeit kennen. Wieder stehen sich – wie bei allen PUB GAMES – zwei Kontrahenten gegenüber. Auch hier wird „Best of 3" gespielt (Gewinn-Quote auch hier pro Spiel 1 Pfund Sterling). Mit „Feuer" werden Ihre Steine angezeigt. Mit „Links/Rechts" ergreifen Sie den gewünschten Domino; mit „F1" legen Sie ihn wieder zurück; mit der Cursor-Taste (rauf/runter) können Sie ihn drehen, bis er „paßt"! Wenn er von Ihnen nun an den richtigen Ort gesteuert wurde, gelangt er per Feuerknopf-Druck ins Spiel. Sie können aber auch aussetzen. Dies erreichen Sie mit dem „Knock-Stein", der angewählt werden muß. Bei DOMINO handelt es sich um ein nettes Spielchen, das einen aber dennoch beileibe nicht vom Hocker reißt. Nachteil: Man ist auf einen ehrlichen Gegner angewiesen, da man ja per Knopfdruck seine Steine „offenbart". Deshalb: Wegschauen!

Kommen wir nun zum **TISCHFUSSBALL:** Das Ding ist wiederum ganz ordentlich. Die Steuerung beim „Kicker" ist gut. Man spielt mit zwei Joysticks. Ist der Ball im Spiel, kann man mit der Auf- und Abwärtsbewegung die „Stangen" beeinflussen, währned man mit der Bewegung nach rechts (Spieler 1) oder links (Spieler 2) auf das gegnerische Gehäuse schießt. Neun Bälle pro Spiel entscheiden über Sieg oder Niederlage. Klasse-Spiel!

Die beiden Karten-Spiele **PONTOON** und **POKER** kann man getrost vergessen. Sie sind nicht nur langweilig, sondern auch noch überflüssig. Obwohl die Grafik (C-64, Spectrum & Schneider) echt ordentlich ist, kommt kaum Freude auf!

Den Abschluß-Akt der PUB GAMES bildet das **BOWLING** (SKITTLES genannt). Die Grafik ist auch hier überzeugend, läßt aber doch einige Wünsche offen. Die Spielidee ist einfach: Je zwei Spieler treten in mehreren Runden mit je zwei Kugeln gegen sechs Kegel an. Die Punktzahl pro abgeräumtem Kegel beträgt 10 Punkte. Hat man alle „Sechse" erreicht, schreit der Spieler „Strike" und freut sich maßlos. À propos „maßlos": Nach einer gewissen Zeit gingen mir die PUB GAMES „maßlos" auf die Nerven. Meiner Meinung nach ist diese „Spiele-Sammlung" zu bieder, um so richtig Freude aufkommen zu lassen. Selten hatte ich ein so „ordentliches" Produkt in den Händen, das leider nur Mittelmaß ist!

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	1
Spielidee	5
Spielmotivation	5

Juwelenjagd

Programm: Conquestador, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 25 Mark, **Hersteller:** Melbourne House/ERBE, **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

CONQUESTADOR ist ein Programm, das vom spanischen Software-Haus **ERBE** hergestellt wurde und vom Lizenznehmer **MELBOURNE HOUSE** in England vertrieben wird. Das Spiel ist weder vom Design noch von seinem Thema her besonders originell, und dennoch lassen seine irgendwie doch recht hübsche Präsentation und sein hoher Unterhaltungswert *Conquestador* aus dem Gros der neuerschienenen Programme herausragen.

Machen Sie Sich also in Gestalt des Redhan, des kampferprobten Helden der Geschichte, auf die Suche nach den wertvollen Edelsteinen, die von dem bösen Zauberer Kulwoor gestohlen und in sein Domizil gebracht worden sind. Während Sie den Unterschlupf des Magiers, einen riesigen Höhlenkomplex, erforschen, tragen Sie als einzige Waffe einen Bogen und einen begrenzten Vorrat an Pfeilen bei sich. Lassen Sie sich also nur dann in Kampfhandlungen ein, wenn Sie diesen nicht aus dem Weg gehen können. Aufgabe ist es, vierzig Schatullen zu finden, von denen einige die entwendeten Juwelen enthalten, andere aber auch fürchterliche Dinge, die Sie ganz schön in Schwierigkeiten bringen können. So werden beispielsweise durch Öffnen einiger der Schatullen Zauberformeln freigesetzt, die Sie in ein Schwein verwandeln (nehmen Sie das bitte nicht persönlich - mir hat es eigentlich ganz gut gefallen, als Schwein herumzulaufen!). Überall liegen die Helfer des Zauberers auf der Lauer; da Sie wenige Pfeile bei sich haben, können Sie nicht all Ihre Gegner damit „um die Ecke bringen". Es gibt aber noch eine andere Möglichkeit, Ihre Feinde „umzulegen": springen Sie ihnen einfach auf den Kopf, und Sie werden sehen, die Burschen fallen wie die Fliegen! Das Spiel hat saubere, farbenfreudige Grafiken und einen ansprechenden Sound; die Animation ist nicht schlecht, das Geschehen läuft in rasantem Tempo ab. Ein großes Plus ist die Steuerung, die Redhan wirklich das machen läßt, was man von ihm erwartet.

Insgesamt gesehen hat *Conquestador* alle Eigenschaften eines Programms, das auch gehobenen Ansprüchen gerecht wird.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	9

QL strip Poker

Programm: QL-Strip Poker, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller & Bezugsquelle:** Stefan Schmidt, Lindenseestraße 9, 6090 Rüsselsheim 5.

Denise wartet auf Sie! Allerdings nur, wenn Sie einen SINCLAIR QL Ihr Eigen nennen und sich das Programm **STRIP POKER** von **SCC** besorgen. Mit der Zeit gibt es schon für sehr viele Rechner ein Strip-Poker-Spiel, warum dann also nicht auch für den QL?

Nun denn, das Programm wird als BOOT-File automatisch eingeladen, und nach einem kleinen Augenblick ertönt eine etwas „schief" klingende Melodie. Jetzt wird die Auflösung eingegeben, entweder Fernseher oder Monitor, wobei Letzteres auch grafisch besser gelungen ist. Noch einmal erklingt die Melodie, und dann geht es los!

Denise liegt seitlich zu Ihnen „auf" dem Bildschirm (vermutlich, weil man dann mehr von ihr sieht...), darunter befinden sich die Karten sowie Informationen über den Pot usw. Über eine Sprechblase wird die Kommunikation mit dem Spieler hergestellt. Neben der „Blase" erscheinen mehrere Optionen, die per Joystick oder Cursor-Tasten angewählt werden können. Eine sehr einfache und zuverlässige Sache!

O.K., 20 Minuten habe ich gebraucht, um sie (Denise) das erste Mal zu schlagen, aber dann ging's mit mir bergab. Nach ungefähr 70 Minuten habe ich das zweite Spiel begonnen, denn Denise kennt sehr viele Kniffe und scheint auch kein Poker-Anfänger zu sein. Für Neulinge bei diesem Kartenspiel ist STRIP POKER wirklich zu empfehlen. Denn: In der deutschen Anleitung werden die verschiedenen Gewinn-Möglichkeiten, vom Paar bis zum Straight Flush, in Wort und Bild deutlich gemacht!

Die Grafik des Spiels ist recht nett gemacht, könnte aber dennoch besser sein (besser als auf dem Spectrum ist sie allemal!). Der Sound ist ebenso „Spectrum-like", na ja, und der Spielablauf ist recht flüssig. Das Programm machte einen „guten Eindruck". Da die Spielidee doch schon „ziemlich alt" ist, gibt's dafür natürlich „Punktabzug".

Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	6
Spielidee	2
Spielmotivation	9

Highlander – ein „Filmriß"?

„In diesem zeitlosen Kampf gibt es nur einen Sieger! Werde ein Meister im Schwertfechten, oder gehe unter, während Deine Feinde immer geschickter werden und Du schließlich dem mächtigen Kurgen begegnest in diesem Kampf um Unsterblichkeit." Dies ist ein Zitat aus der deutschen Anleitung zum OCEAN-Spiel „HIGHLANDER". Es ist das Spiel zum (gleichnamigen) Film, der nicht den erhofften Erfolg gebracht hat. Von der Computer-Version muß man leider Ähnliches annehmen, denn es wurde beim „Hochländer" beileibe nicht gut gearbeitet. Er wurde somit von der ASM-Redaktion zum „Flop des Tages – Januar" erklärt! Und das kam so:

C=64

der flop

des tages

HIGHLANDER

Programm: Highlander, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, Atari, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England.

Frohen Mutes wurde die Kassette eingelegt und geladen. Wähend der Ladezeit drang eine Melodie an unser Ohr, die wir schon kannten: es handelt sich um die gleiche wie bei MIAMI VICE, GALVAN oder PARALLAX. Nun gut, es erschien uns dann ein nettes Titelbild, das zu berechtigten Hoffnungen Anlaß gab. Als der „erste" HOCHLÄNDER erschien, trauten wir unseren Augen nicht. Während das Band weiter durchlief (es stoppt leider nicht!), begannen wir uns an die zwei relativ großen Figuren mit Schwerten zu gewöhnen. Zwei Spieler wurden auserwählt zu prüfen, wie es „in diesem zeitlosen Kampf gegen geschickte Feinde und um Unsterblichkeit" zugeht! Die beiden „Jungs" gingen recht gemächlich (also „ungeschickt") „zur Sache". Die Bewegungen der Kontrahenten wirkten tölpelhaft; die Steuerung ist unpräzise. Man überblickt nicht, wer zu welchem Zeitpunkt wie getroffen wurde. Im Hintergrund „bemerkten" wir ein mittelalterliches Ambiente („zeitlos"). Fast „basichaft" mutete das „Spektakel" an, bei dem man nun „Meister im Schwertfechten" werden soll.

Aber, laut Anleitung gibt's ja noch zwei weitere Teile – zum Nachladen. Man sollte sich den Zählerstand merken, um bei künftigen Spielen (ein frommer Wunsch des Herstellers) den gewünschten Teil direkt zu laden. Kurz und schlecht: Teil 2 sowie Teil 3 zeigten keinerlei Veränderung zum ersten. Lediglich der „dünne" Background verwandelte sich, andere Zeit-Epochen zeigend („zeitlos"). Zum „Bewegungsablauf": Ich, als HOCHLÄNDER, kann eine Bewegung ausführen; muß aber dann „einmal aussetzen" und tatenlos zusehen, wie der Gegner seinerseits eine Attacke vorbereitet. Vielleicht hätte dieses Spiel im Jahre 1983 eine Chance besessen, die Hitparaden zu erstürmen; in unseren Tagen werden ihm die User sicherlich nicht das Vertrauen schenken. Ich habe in „diesem Fall" die C-64-Version getestet. Diese war schon so schlimm, daß der HOCHLÄNDER vermutlich auch auf anderen Rechnern nichts anderes sein wird, als ein schlechter „KNIGHT GAMES-Verschnitt", der für 30 Mark erheblich zu teuer ist. Ich mag gar nicht versuchen, einen fairen Preis für dieses Produkt zu mutmaßen, aber 10 Mark wären sicherlich immer noch zu viel. Kein Fazit, aber noch eine Anmerkung, die um Himmels willen keine Schleichwerbung bedeuten soll, denn etwaige Ähnlichkeiten mit lebenden oder....wäre rein zufällig, **der HOCHLÄNDER ist „Käse"!**

Manfred Kleimann

Grafik	3
Sound	1
Spielidee	1
Spielmotivation	0

Port 1—Manni, Port 2—Berni

Programm: Go for Gold, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 12 Mark (Kass.) & ca. 24 Mark (Disc.), **Hersteller:** Americana, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst.

Sport-Simulationen gibt's zuhauf! Darunter befinden sich seit „Menschengedenken" auch die Disziplinen, die bei den Olympischen (Sommer-)Spielen spektakulär sind. Ein weiteres Sportspiel (mit sechs Komponenten) gibt's jetzt auch zum „Billig-Tarif" von **AMERICANA.** Für etwa 12 bzw. 24 Mark können Sie sich **GO FOR GOLD** nach Hause holen und Ihre sportlichen Qualitäten (am Joystick vorm Bildschirm im Sessel...) unter Beweis stellen. Wir in der ASM-Redaktion haben bei unserem Test auf erwähnte „Annehmlichkeiten" verzichten müssen. Bei uns hieß es schlicht und einfach: „Port 1 Manfred; Port 2 Bernd!"

Schon beim 100-Meter-Lauf zeigte sich, daß „Berni" der Stärkere war. Seine Kraft beim „Rudeln" des Joysticks war ungebrochen. „Ungebrochen" lief's bei „Manni" nun nicht gerade ab: Disqualifikation, weil der Joystick schon bei 60 Metern das „Rechts/Links schwenkt" nicht mehr verkraftete (Material-Fehler oder mangelnde Technik?). Übrigens, für „Statistiker": die Weltrekord-Zeit von 9:93 war in der „Höhenluft von Eschwege" nicht in Gefahr.

Zuvor hatte sich der wack're „Manni" allerdings sein erstes „Gold" beim Kunstspringen geholt: Er hatte den Schwierigkeitsgrad des Sprunges, welcher seinen „Fähigkeiten" am nächsten kam, ausgesucht und beim Eintauchen ins kalte Wasser die Punktrichter voll überzeugt. Also, auch als Nichtschwimmer kann Schlitzohrigkeit vor Wagemut zum Erfolg führen.

Der dritte Wettbewerb, der 110-Meter-Hürden-Lauf (eine von zwei „reinen Männer-Disziplinen"), machte beiden Kontrahenten besonders viel Spaß: Man rennt im Prinzip genau so wie bei der anderen Sprint-Strecke Joystick-vernichtend aufs Ziel zu. Besonderheit: die Strecke ist 10 Meter länger, und riesige „Holz-Zäune" müssen im gleichmäßigen Rhythmus übersprungen werden. Der Kampf um Gold war schnell entschieden: Im Eifer des Gefechtes fädelte (heißt das so auch beim Hürdenlauf?) „Manni" ein, kam außer Tritt, und „Goldjunge Berni" war der lachende Zweite.

Die „Rache" folgte auf dem Fuß, besser gesagt: auf dem Schießplatz. Bogenschießen war angesagt. Beide Kontrahenten schauten auf ihre „starken" Arme und ihre Bögen. Die Sehne (des Bogens) wird zurückgezogen. In dieser Position muß man nun verharren (obwohl der tosende Wind einen ganz schön „unruhig" macht!), bis die verschiedenen Ziele auftauchen. Dann den Pfeil im richtigen Moment abschießen! Schon nach kurzer Zeit hatte sich „Manni" etwas besser zurecht gefunden; „Berni" gab sich mit Rang 2 (Silber) zufrieden.

Und dann schon wieder „links – rechts, links – rechts..." Der Weitsprung-Wettbewerb war in vollem Gange! Erst „rudelten" sich beide bis zur Grube vor, und dann Feuerknopf und in die Lüfte erhoben! Bei der Landung stellten wir fest, daß die Weiten auch nicht gerade „berühmt" waren – so ging Gold für läppische 5 Meter an „Manni".

Und dann kam der große Auftritt von Kollege „Berni": Nach den Schwierigkeiten beim Anfangsgewicht von 25 kg beim abschließenden Gewichtheben riß, stieß und drückte sich der „Champ" in einen wahren Rausch. Der Sieg war ihm nicht zu nehmen! Fazit eines „sportlichen" Nachmittages: Gold & Silber wurden gerecht verteilt, bei einem Spiel, dessen Grafik ausgezeichnet, Spielmotivation recht hoch und Sound durchnittlich waren. Es handelt sich bei GO FOR GOLD um ein wirklich nettes Spielchen, das zu recht in den Charts ganz oben steht. Auch der Preis stimmt; und das ist immer wichtig! *hine*

Grafik	8
Sound	5
Spielidee	3
Spielmotivation	9

GREMLIN for X-MAS!

GREMLIN möchte sich hier in der ASM bei allen treuen und zufriedenen GREMLIN-FREUNDEN bedanken, die die tollen Spiele „zuhause" haben! Als „Weihnachts-Bonbon" verlosen wir nun 60 Kassetten an unsere Leser! (zum Teil sind die Spiele so neu, daß sie noch nicht auf dem Markt sind!) Was Ihr tun müßt, erfahrt Ihr weiter unten!

Mein GREMLIN-Hit Chart:

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______
6. ______
7. ______
8. ______

60 Kassetten zu gewinnen!

FOOTBALLER OF THE YEAR

20 x für den ATARI XL/XE!

THE WAY OF THE TIGER

Avenger

10 x für den Commodore 64!
10 x für den ZX-Spectrum!

TRAILBLAZER

20 x für den Commodore 16!

Gebt uns bitte Eure 8 (oder weniger) liebsten GREMLIN-Spiele bekannt! (Siehe Coupon!) Oder schreibt sie auf eine Postkarte, die Ihr bis zum 15. 1. 87 an die ASM-Redaktion, Kennwort „Gremlin", Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege schicken solltet. Jede Einsendung nimmt an der Verlosung teil! (Bitte unbedingt das Computer-System angeben!)

Der Rächer – oder: Wie es mit dem Tiger weiter geht

Programm: Avenger (The Way of the Tiger II), **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35.-DM (Kassette), 45.-DM (Diskette), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Nach dem großen Erfolg des Kampfspiels THE WAY OF THE TIGER bringt **GREMLIN GRAPHICS** einen Nachfolger heraus. **AVENGER** - der Rächer - ist zur Zeit nur für den Spectrum und Schneider erhältlich. Eine C-64-, C 16- und MSX-Version ist in Vorbereitung (demnächst erhältlich).
Inzwischen sind Sie ein Meister Ihres Fachs geworden - ein Ninja. Ihr Stiefvater, der Mönch Naijishi, hat Ihnen all die Kampftechniken eines Ninja gelehrt. Als Sie Ihre Ausbildung erfolgreich abgeschlossen haben, geschieht das Unfaßbare: Naijishi ist von Yaemon ermordert worden. Mehr noch: Er hat die Schriftrollen von Kettsuin aus dem Tempel gestohlen. Da Ihnen (logischerweise) der Tod sehr an Herz ging, haben Sie bei Gott Kwon geschworen, Ihren Stiefvater zu rächen und darüberhinaus die Schriftrollen wiederzubeschaffen. Und dazu sollten Sie sich Ihre Kräfte gut einteilen und strategisch vorgehen. Wer nun glaubt, daß AVENGER ein weiteres Karatespiel ist, der ist auf dem falschen Dampfer. Im Gegensatz zu WAY OF THE TIGER (ausführlicher Bericht siehe ASM 6/86, Seite 27) schaut der Spieler von oben auf das Szenarium, das eine Burg darstellen soll. Die Hintergrundgrafik (auch beim Spectrum mehrfarbig gestaltet) scrollt in einem beachtlichen Tempo in die Laufrichtung unseres Helden.
Die Aufgabe, alle Schriftrollen einzusammeln und von der Burg zu fliehen, ist wirklich nicht einfach. Denn es müssen geheime Gänge gefunden werden, ansonsten ist nach wenigen Spielminuten GAME OVER. Auf dem Weg zum Ziel müssen über 300 Bilder, die auf sechs Ebenen verteilt sind, durchquert werden. Magische Schwerter, Schlüssel, Shuricans, Amulette, ein Container (nicht für Müll!) sind recht nützlich, wenn man sie erst einmal gefunden hat... Natürlich fehlen einige Karate-Elemente nicht. So können die Gegner, die teilweise recht „intelligent" sind, mit gezielten Fußtritten und anderen Karate-Schlägen außer Gefecht gesetzt werden.
Die Animation ist bei weitem nicht so gut wie beim Vorgänger. Ich hatte den Eindruck, daß die Spielerfigur O-Beine hat (das haben halt die Superhelden so an sich, oder?). Die Soundeffekte sind mittelmäßig bei der Schneider-Fassung; die Spectrum-Umsetzung ist eine Katastrophe! Dafür kann man die Note für die Spielmotivation hoch ansetzen, denn die Gänge der Burg auszukundschaften, die verschiedenen Ebenen zu sehen, ist meiner Meinung nach relativ gut gestaltet worden. Ein kleiner Tip noch: Wenn Sie merken, daß Ihre Energie (diese ist unterteilt in verschiedene Untergruppen wie z. B. Psyche. Elan, Kraft...), drücken Sie Taste 2. Gott Kwon wird sich dann erbarmen, Ihre Energie aufzufrischen. Aber nutzen Sie Kwon nicht aus, sonst ...
Insgesamt ist AVENGER ein interessantes Spiel, doch dürfte ein gleich großer Erfolg wie bei dem Vorgänger ausbleiben. Dazu ist die Grafik nicht gut genug; der Sound müßte stark verbessert werden. *ss*

Schneider / Spectrum	
Grafik	8/8
Sound	7/5
Spielidee	7
Motivation	8/8

Nix Neues in der Höhle

Programm Caverns of Xydrahpur, **System:** C-64, **Preis:** 14,95 (Kass.), 19,95 (Disk.), **Hersteller:** Gepo-Soft, Dinslaken.
Ich kann mir vorstellen, daß es für einen Software-Programmierer genau so schwierig ist, neben immer neuen Spielideen zuletzt auch noch den passenden Namen für das fertige Produkt zu finden (zumal natürlich kein bereits früher von einer anderen Firma verwendeter Titel „ausgeliehen" werden darf).
Der deutsche Hersteller **GEPO-SOFT** hat damit (noch) keine Probleme - das neue Spiel heißt **CAVERNS OF XYDRAHPUR.** Wenn auch dieser Titel irgendwie orientalisch anmutet, so ist das Spiel jedoch alles andere als ein „Märchen aus 1001 Nacht". Nach den Oldies *Caverns of Eriban* und *Caverns of Sillahc* handelt es sich bei diesem Spiel wieder mal um ein Höhlenabenteuer. Um es gleich vorwegzusagen: Die Spielidee ist alt und bringt vom Ablauf her nichts Neues – nur die Hintergrund-Story ist diesmal anders aufgebaut.
Auf einem fernen Planeten lebte einst ein Volk, das sich „Erdlinge" nannte. Diese Leute hatten mit ihren **AKW's** (Bedeutung hier: „Absolute Kontrollwerke") ähnliche Probleme, wie wir sie heute mit **unseren** AKW's haben. Durch Machtkämpfe reduzierten sich die „Erdlinge" auf ein Minimum und zogen auf einen Mond ihres Heimatsterns um. Jedoch selbst dort war man nicht mehr sicher, da auch hier zu Versuchszwecken ein geheimes, unterirdisches AKW installiert wurde, welches sich allerdings bald als defekt und überaus gefährlich entpuppte.
Der Spieler hat nun die undankbare Aufgabe, diese Höllenmaschine „abzuwürgen". Mit einem Spezialmobil tauchte ich sogleich ins Labyrinth, um meine gefährliche Mission zu erfüllen. Bald stellte ich jedoch fest, daß es da einige Probleme gab, die mir schwer zu schaffen machten und der Reihe nach meine fünf Leben kosteten. Urzeitwesen und Geister treiben nämlich in der Höhle mit jedem Eindringling ihr böses Spiel. Kampf ist hier nicht gefragt – nur Geschick und Schnelligkeit zahlen sich aus!
Es ist schon Maßarbeit, mit dem „Cavemobil" allen Hindernissen aus dem Weg zu gehen. Die Grafik ist wieder einmal geglückt, und auch die Animation der bewegten Figuren ist nicht schlecht. Ganz anderes jedoch der Sound, der um keinen Deut besser ist als bei *Scarab,* dem zuletzt erschienen Programm aus dem Hause *Gepo-Soft* (siehe hierzu auch den Bericht in ASM 9/86!).
Die Spielmotivation ist groß, da der Schwierigkeitsgrad hoch liegt (manchmal könnte man fast verzweifeln). Hat das Spiel (wieder einmal) ein vorzeitiges Ende gefunden, so wird man vom Computer darüber informiert, wieviel Prozent der Aufgabe gelöst wurden. Neben dem ungenügenden Sound ist ein weiterer Nachteil, daß schon die kleinste Berührung der Höhlenwände den sofortigen Verlust eines Lebens bedeutet. Das ist meiner Meinung nach unrealistisch – man hätte schon hier und da mal einen „Rempler" zulassen sollen!
Fazit: *Caverns of Xydrahpur* reißt den Spieler sicherlich nicht vom Hocker; dennoch ist der Preis von 14,95 Mark für dieses Programm nicht zu hoch. *Uwe Winkelkötter*

Grafik	8
Sound	1
Spielidee	3
Spielmotivation	8

Denk(-)mal

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Raise und Drop in Hollywood

Programm: Hollywood Poker, **System:** C-64, Amiga, Schneider, Atari ST, **Preis:** Von 49 bis 79 Mark (Händler fragen!), **Hersteller:** Golden Games, Hannover, **Vertrieb:** Golden Games/ Micro-Händler.

Endlich! Lang erwartet, nun ist's endlich da: Ich halte das Testexemplar von **HOLLYWOOD POKER** in den Händen. Der Hersteller **GOLDEN GAMES** preist das Programm als ein Strip-Poker-Spiel mit „lebensechten" Bildern an. Nun, ich habe natürlich nicht lange gezögert, mir die Atari-Version etwas näher zu betrachten.

Nach dem Laden geht's gleich los: Eine der vier Mitspielerinnen hat bereits Platz genommen (sie liegt „bäuchlings" und nimmt die ganze Breite des Bildschirms ein), und die Karten erscheinen am unteren Bildschirmrand. In der linken unteren Ecke taucht ein kleines Menü auf, in dem mit dem Joystick das Spielgeschehen abgewickelt wird: Bieten, Erhöhen, Fallenlassen, Sehen usw.

Werden neue Karten gefordert, so kann man mit dem Joystick auf die unerwünschte(n) Karte(n) gehen und durch Drücken des Feuerknopfes sein Blatt ändern. Haben Sie gleich gute Karten (Straight, Flush, Full House u.a.), so wird Ihnen dies vom Computer umgehend angezeigt. Diese Information ist besonders für Anfänger sehr nützlich. Nun nämlich können Sie Ihren Einsatz erhöhen, aber passen Sie trotzdem auf: Mir ist es nämlich einige Male passiert, daß ich trotz eines Flushs verloren habe!

Anmerken möchte ich, daß die endgültige Fassung von *Hollywood Poker* bei weitem nicht so einfach ist wie die Demo-Version, die ich bereits vor einigen Wochen begutachtet habe (hier war es mir gelungen, die erste Mitspielerin schon nach vier Minuten ihrer Hüllen zu entledigen). Nun, bei der mir vorliegenden Fassung, habe ich immerhin 45 Minuten gebraucht, bis die erste Dame nackt, wie die Natur sie schuf, vor mir lag. Die nächste Spielerin hat mich dann gar, aufgrund ihrer völlig anderen Taktik, prompt aus dem Rennen geworfen.

Das Wichtigste am Spiel, die Grafik, ist bei der monochromen Versionen gut, obwohl sie noch etwas besser hätte sein können. Die Farbversion dagegen ist als überaus gelungen zu bezeichnen. Sämtliche Bilder sind digitalisiert worden, und im Gegensatz zu anderen Strip-Poker-Spielen erscheint jedesmal ein völlig neues Bild – mal liegt die Dame, mal kniet sie usw. (das spornt an, Leute!).

Noch ein Hinweis: Freundlicherweise ließ uns *Golden Games* eine Amiga-Demoversion zukommen, die uns bewies, daß auch hier die Grafik fantastisch, der Spielverlauf gar noch gelungener als auf dem Atari ist. Kompliment!

Fazit: Gute Grafik und flüssiger Spielverlauf machen *Hollywood Poker* trotz der bekannten Spielidee zu einem interessanten Spiel – und das nicht nur für die großen Rechner, sondern auch für den C-64 und den Schneider. Das einzig Unverständliche für mich: Die Schneider-Diskette ist teurer als die Atari-ST-Disk (!?!).

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Strategie	**8**
Spielwert	**7**
Motivation	**8**

★ Packen wir's an, Ässo!

Programm: Oil, **System:** Spectrum 48 K, **Preis:** 9,90 DM, **Vertrieb:** Multisoft, Berrenrather Str. 354, 5000 Köln 41.

Echt „erste Klasse" ist die „Billigsoftware" aus dem Hause **Multisoft.** Das merkt man auch wieder, wenn man das neue Programm **Oil** in den Händen hält. Oil ist ein Wirtschaftsspiel für 1 bis 4 Personen. Hier zeigt sich, wer am meisten Talent zur „JR"-Rolle besitzt. Jeder Mitspieler verkörpert eine Ölgesellschaft, die sich auf eigenes Risiko um die Erschließung von Ölfeldern bemüht und für die Förderung des Öls sorgt. Das geförderte Öl wird dann den Erzeugerländern abgekauft und zu den vier bedeutendsten Abnehmern der Welt transportiert. Dort wird es zu Marktpreisen verkauft, die je nach Angebot und Nachfrage schwanken. Der Erlös kann nun wieder in eine neue Bohrung investiert werden.

Hat der Spieler ein Bohrrecht erworben, kann sofort mit den Bohrarbeiten begonnen werden. Es erscheint ein Display, auf dem alle erforderlichen Informationen zur aktuellen Bohrstelle dargestellt werden. Ist der erste Bohrdurchgang abgeschlossen, so erscheint ein Menü mit acht verschiedenen Optionen:

1. Überblick Raffinerien
2. Kreditabteilung
3. Ölverkauf
4. Ölverkauf/Bohrung
5. Weltkarte
6. Tankersteuerung
7. Überblick
8. Weiter

Die Spieldauer kann zu Beginn des Spiels vereinbart werden. Nach Ablauf der Spielzeit wird Kassensturz gemacht. Nachdem der letzte Spieler in einer Runde seine Geschäfte erledigt hat, bricht der Computer das Spiel ab und erstellt die Endabrechnung, indem das Barvermögen, die Ölvorräte, Tankerladungen und die nicht zurückgezahlten Kredite berücksichtigt werden.

Zu erwähnen wäre noch die außerordentlich gute Grafik der Weltkarte, welche alle Bohrstellungen und Tanker des jeweiligen Managers anzeigt. Das Spiel (deutsche Anleitung) besticht durch sehr gute Spieleigenschaften bei einem sehr niedrigen Preis. *Krebs/str*

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik	**8**
Spielwert	**9**

Programm: Spekulant, **System:** Spectrum 48K, **Preis:** DM 9,90, **Hersteller:** Eberhard Häger, **Vertrieb:** Multisoft, Köln (Adresse siehe „Game Over“).

★ Der „Spec(tr)ulant“

„Ich bin 34 Jahre alt, Student der Architektur in Stuttgart und habe über eineinhalb Jahre jede freie Minute in die Entwicklung dieses Programmes gesteckt.“ Soviel zur Person des Mannes, der für das bei **MULTISOFT** erschienene Strategiespiel **Spekulant** verantwortlich zeichnet. Dieses Programm bietet, um es vorwegzunehmen, wesentlich mehr an programmiertechnischer Ausgereiftheit, als es der mehr als günstige Preis vermuten läßt.
Der *Spekulant* ist ein Gesellschaftsspiel, an dem bis zu fünf Spieler teilnehmen können. Und noch einmal sei Eberhard Häger zitiert, denn seine Worte „*Spekulant* ist kein Spiel für Hektiker, sondern für kühle Strategen!“ umreißen den Spielablauf tatsächlich absolut zutreffend.
Nach dem Laden (sehr schön übrigens das Titelbild) können neben den üblichen Optionen noch folgende Spielkomponenten festgelegt werden: Manuell/automatisch würfeln; Computer-Mitwirkung; Baubeginn; Spieldauer. Im Verlauf des Spiels werden nun, abhängig von der gewürfelten Augenzahl, Grundstücke zum Verkauf angeboten. Hierbei ist zu beachten, daß der Preisindex in jeder neuen Runde für die einzelnen Spieler neu festgelegt wird. Dies gilt sowohl für die Grundstücke als auch für eine eventuelle Bebauung.
Der Spieler kann nun je nach eingeschlagener Taktik (und natürlich auch abhängig von seinen Vermögensverhältnissen) wählen, ob er Grundstükke hinzukauft oder nicht. Nachdem jeder Spieler einmal zum Zuge gekommen ist, erscheint ein Überblick zum aktuellen Spielstand. Hier werden die „Spekulanten“ nun gefragt, ob sie geschäftliche Transaktionen vornehmen wollen. Zur Auswahl stehen die Kreditabteilung und der Immobilienmarkt, wo der Spieler sich entscheiden muß, ob und welches Grundstück er mit möglichst hohem Gewinn verkaufen möchte.
Ein wenig an Monopoly erinnernd, sind in den Spielplan noch einige zusätzliche Felder mitaufgenommen worden, die mit positiven, aber auch unangenehmen Überraschungen aufwarten. Nach Ablauf der Spielzeit ermittelt der Computer denjenigen Spekulanten, der zu diesem Zeitpunkt das größte Gesamtvermögen hat. Dieses setzt sich aus Bargeld, Grundstücken, Gebäuden und nicht zurückgezahlten Krediten zusammen.
Alle Optionen (Grundstücksverkauf j/n, Bebauung j/n, Ausmaß der Bebauung, Höhe der Kredite) können während des Spiels entweder über die Tastatur oder den Joystick angewählt werden.
Eine Ähnlichkeit des *Spekulanten* mit dem beliebten Gesellschaftsspiel Monopoly ist sicher unverkennbar; dennoch ist das Prögramm eine wesentlich realistischere Simulation des knallharten Immobiliengeschäfts und die beste Umsetzung der Brettspielidee auf den Computer, die es bislang gibt.
Klaus Krebs/bez

Grafik	6
Handhabung	7
Technik/Strategie	3
Spielwert	8

★ Immer nur Krieg
Oder: Das 180-DM-Projekt

Programm: Kampfgruppe, **System:** Atari St, C-64/128, Apple, **Preis:** Ca. 180 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations Inc., USA, **Bezugsquelle:** U.a. Thomas Müller Computer-Service, Offenburg.
„Wow“, dachte ich, als ich die große Verpackung sah. „Na ja“, dachte ich weiter, als ich den Namen Gray Grigsby auf eben dieser entdeckte. Grigsby ist nämlich der Autor von zahlreichen Simulationsspielen, die nicht so recht erfolgreich waren, als da wären *Carrier Force, War in Russia* usw. Ein weiteres Produkt trägt den deutschen Titel **KAMPFGRUPPE.**
Nun gut, ich legte die Diskette ein und betrachtete während des Ladens den Inhalt der Schachtel etwas genauer. Ich fand: Ein Handbuch (natürlich in Englisch, aber sehr detailliert und ausführlich geschrieben), zwei Software-Kataloge, die aber außer Kriegsspielen nichts zu bieten haben, und ein Blatt im DIN-A4-Format, auf dem irgendwelche Daten über die Panzer, Kanonen, Bombentypen usw. aufgelistet sind. Allerdings sind dies keine „normalen“ Daten, sondern Abkürzungen, wie etwa MR, MP, SS, FA, BA etc., worunter ich mir zunächst einmal überhaupt nichts vorstellen konnte.
In der Zwischenzeit hatte das Programm geladen, und ich wurde gefragt, an welchem Ort ich das Spiel zu beginnen wünschte (irgendwo an der russischen Front 1941-1945), mit wem (allein oder zu zweit) u. a. Dann wird es ernst: Die Karte wird aufgebaut, und man sieht einen Cursor mittendrin. Desweiteren wird auf den unteren Bildschirmzeilen die Befehlsleitstelle angezeigt. *Kampfgruppe* wird auf einem Plan von insgesamt 60x60 Feldern gespielt, wobei jedoch immer nur jeweils 20x10 Felder dargestellt werden. Der Cursor kann mit den Tasten 1-8 (den Himmelsrichtungen entsprechend) bewegt werden. Nun kommt das eigentlich Schwierige: Die Unterschiede zwischen den sowjetischen und deutschen Truppenverbänden sind derart schwer erkennbar, daß häufige Fehlentscheidungen die Folge sind. So sind die sowjetischen Fahrzeuge durch ein nach Osten zeigendes Symbol gekennzeichnet; dasselbe Symbol „markiert“ jedoch auch die deutschen Fahrzeuge (nur daß es in diesem Fall nach Westen zeigt). Hin und wieder gibt es allerdings auch Ausnahmen – die Konsequenz ist ein ziemlich nerviges Verwirrspielchen!
Hat man es endlich geschafft, seine Truppen zu bewegen, dann dauert es relativ lang, bis der Computer mit seinem Gegenzug antwortet. Das ist jedoch auch kein Wunder, wenn man bedenkt, daß es sich bei *Kampfgruppe* um ein Basic-Programm handelt, das lediglich compiliert wurde (Insta-Speed)! Also ist hier schon eine gehörige Portion Geduld erforderlich!
Fazit: *Kampfgruppe* ist eine Simulation für „Profis“, die bereit sind, 180 Mark für solch ein Spiel auszugeben. Dafür bekommt man ausführliche Dokumentationen mit technischen Angaben (die der Realität entsprechen) sowie ein Programm, das einen hohen Strategiewert aufweist. Wie realistisch das Programm ist, wird durch die hohe Anzahl von Parametern und Eingaben deutlich, die nötig sind, um eine beliebige Handlung auszuführen. Anfängern, die gerade erst ihre Begeisterung für diese Art von Spielen entdeckt haben, rate ich vom Kauf des Programms ab – sie würden von der kargen Grafik enttäuscht und von der Vielzahl der Eingaben überfordert sein.
max

Grafik	4
Handhabung	6
Technik/Strategie	8
Spielwert	9

KINGSOFT

präsentiert:

Neue

MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

WINTER OLYMPIADE

von Udo Gertz

Das Spiel der Spiele für alle Besitzer eines C-116, C-16 oder Plus/4.

Ein tolles Sportfest für 1 bis 4 Mitspieler mit 6 Disziplinen, Eröffnungsfeier, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.

Mit diesem Programm hat Udo Gertz neue Maßstäbe gesetzt und wurde dafür soeben von der englischen Computerfachzeitschrift COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL mit 3 Oskars ausgezeichnet!

Und die HAPPY COMPUTER schrieb zu diesem Programm: „Was ein deutscher Programmierer da aus dem C16 herausgeholt hat, ist eine kleine Sensation. 'Winter Olympiade' ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder. ... 'Winter Olympiade' ist nach unserer Meinung das beste C16-Spiel, das derzeit auf dem Markt ist."

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.

WINTER OLYMPIADE

OSKAR 1986
PROGRAMM DES JAHRES
WINTER OLYMPIADE
GRAFIK DES JAHRES
WINTER OLYMPIADE
PROGRAMMIERER DES JAHRES
UDO GERTZ
COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL

SOMMER OLYMPIADE

SOMMER OLYMPIADE

von Udo Gertz

Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit 6 mindestens genauso guten Disziplinen (u. a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmspringen und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) – ein Muß für alle Fans von wirklich guten Sportspielen!

Erhältlich ab Januar '87 auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.

c16chris

KINGSOFT

präsentiert:

Neue MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

ZYRON

von Henrik Wening

Nach seinen international erfolgreichen Programmen SPACE PILOT (Nr. 1 in England) und ZAGA präsentiert Henrik Wening hier sein neuestes Weltraumepos.

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert.

Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schalen aufgebaute, intelligente System zu durchbrechen. Bei diesem packenden Actionprogramm mit butterweichem, schnellem Scrolling und hervorragend detailliertem Hintergrund sind zahlreiche Strategie-Elemente eingebaut, so daß Sie nicht nur genau zielen, sondern auch gut kombinieren müssen.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für C-64, C-128.

KINGSOFT

präsentiert:

Neue Meisterwerke Deutscher Autoren

BRIDGEHEAD *von Jörg Dierks*

Der bekannte Legionär ist wieder da: diesmal soll er auf feindlichem Gebiet einen Brückenkopf errichten.
Horizontal in beide Richtungen scrollende Spitzen-Grafik mit vielen verschiedenen Bildern.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.

KARATE KING *von Jörg Dierks*

Das endgültige Karatespiel für Ihren Plus/4 mit ausgezeichneter Animation durch neuentwickelte Multicolor-Softsprites, die flimmerfreie und schnelle Action garantieren ohne störende Farbüberschneidungen. Mehrere verschiedene Hintergrundgrafiken sorgen für fernöstliche Stimmung.
Für 1 oder 2 Spieler.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 16 (+64K), Plus/4.

Damit Sie sehen, daß wir außer Spielen auch was von „ernsthafter" Software verstehen, hier einige Beispiele:

BUSINESS BASIC *von Andreas Arens & Michael Meiszl*
Das „unmögliche" Modul für den C-64: 61183 Bytes frei für BASIC-Programme und -Variablen sowie über 50 neue BASIC-Befehle! ◆ *Erhältlich als Modul für C-64*

MICRO DATEI *von Jürgen Kuck*
Universelles Dateiprogramm für beliebige Daten (z. B. Adressen, Schallplatten, Videos, usw.) Leistungsmerkmale: Freier Aufbau der Eingabemaske auf dem gesamten Bildschirm, Eingeben und Ändern von Datensätzen, Sortieren nach beliebigen Kriterien, sehr komfortable Ausdruckmöglichkeiten (z. B. selektiert, mit oder ohne Maske, auf Adreßetiketten), Suchen von beliebigen Ausdrücken, 4 Funktionstasten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw.
◆ *Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*

MICRO KALK *von Fritz Schäfer*
Mit diesem Tabellenkalkulationsprogramm können Sie alle Berechnungen durchführen, die tagtäglich anfallen, z. B. Führung einer Haushaltskasse, Einkauf-/Verkauf-Erlös, usw. Leistungsmerkmale: Vielfältige mathematische Funktionen (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Summe, Durchschnitt, Minimum, Maximum), Einfügen/Löschen von Spalten/Zeilen, Ausdruck des Arbeitsblattes (ganz oder teilweise), Kopieren von Formeln und Werten in andere Zellen, 4 Funktionstasten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw. ◆ *Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4*

MICRO TEXT *von Fritz Schäfer*
Leistungsfähiges und einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm mit vielen Profi-Funktionen. Leistungsmerkmale: Texte werden mit integriertem Turbo-Tape auf Kassette abgespeichert, Flattersatz (linksbündig), Blocksatz (rechtsbündig), Zentrieren, Suchen und Ersetzen, halbautomatische Wort-Trennung, 4 Funktionstasten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern) usw. Der Textspeicher umfaßt auch mit 16K bereits 6000 Zeichen (mehr als eine DIN A4 Seite).
◆ *Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*

TURBO PLUS *von Andreas Arens*
Mit diesem Modul wird Ihr C-16 bzw. Plus/4 um zahlreiche neue Funktionen erweitert, u. a.: fest eingebautes Turbo Tape (8mal schneller laden & speichern von Kassette), daß Programme bis zu 60/K abspeichern kann – zahlreiche neue BASIC-Befehle wie OLD, DUMP, WINDOW, MERGE, usw. – ein BASIC-Listing kann mit den Cursor-Tasten vor- und rückwärts gescrollt werden. Als besonderer Clou erlaubt es TURBO PLUS Besitzern eines Plus/4, die eingebaute Software auch mit Kassette zu benutzen! ◆ *Erhältlich als Steckmodul für C-116, C-16 und Plus/4.*

Sie erhalten die Spiele in den Fachabteilungen von Horten Kaufhof Quelle International Karstadt sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.
Vertrieb: **RUSHWARE** und **MICRO HÄNDLER**, in Österreich: **KARASOFT**

ACHTUNG! Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben.
Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

C/R/D

KINGSOFT
Spitzensoftware
Made in Germany
Seit 1983

F. Schäfer, Schnackebusch 4,
D-5106 Roetgen, Telefon (0 24 08) 51 19

c16chris

DREI OSKARS für die C-16/+4

„WINTER-OLYMPIADE" von KINGSOFT

Die Überraschung ist perfekt! Das Spielprogramm Winter-Olympiade der Fa. Kingsoft entwickelt sich zum Knüller. Nachdem das Programm in der Bundesrepublik Deutschland vorgestellt und in der Fachpresse einhellig mit großem Lob bedacht wurde, ist man nun auch im Software-Mutterland Großbritannien von der Qualität dieses Programmes überzeugt.

Die englische Computerfachzeitschrift COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL, die jährlich Ihrer Meinung nach beste Software mit den legendären Oskars auszeichnet, vergab für dieses Programm insgesamt 3 Oskars. So erhielt Udo Gertz vor wenigen Tagen die von allen Seiten beliebte und begehrte Trophäe und wurde zum Programmierer des Jahres gekürt. Aber der Lorbeeren nicht genug. Winter-Olympiade wurde zum Programm des Jahres bestimmt und erhielt für die beste Grafik die dritte Auszeichnung. Jeder Insider im Software-Markt wird diese Auszeichnung zu würdigen wissen, ist es doch allgemein bekannt, daß die Engländer mit sehr viel Nationalbewußtsein ausgestattet sind, und es somit um so schwieriger war, diesen Titel gegenüber den anderen Mitbewerbern zu erkämpfen. Wir freuen uns für den Programmier und die Fa. Kingsoft über diesen außerordentlichen Erfolg und schließen uns mit einem herzlichen Glückwunsch der langen Schar der Gratulanten an. Jeder, der bisher

Sommer-Olympiade „in der Mache"

noch mit dem Kauf dieses Programmes gezögert hat, sollte nicht versäumen sich selbst von der hervorragenden Qualität dieses Produktes zu überzeugen. Im übrigen darf man gespannt sein,

OSKAR
1986
PROGRAMM DES JAHRES
WINTER OLYMPIADE
GRAFIK DES JAHRES
WINTER OLYMPIADE
PROGRAMMIERER DES JAHRES
UDO GERTZ
COMMODORE
COMPUTING
INTERNATIONAL

wie die Sommer-Olympiade in der Fachwelt einschlagen wird. Nach Auskunft der Fa. Kingsoft ist der Programmierer Udo Gertz derzeit nur damit beschäftigt, ein ebenso gutes wie erfolgreiches Action-Programm zu entwickeln. „ASM" wird sobald wie möglich einen kompletten Testbericht über die „olympischen" Disziplinen des neuen „Multi-Sport-Spieles von „Uns Udo" veröffentlichen!

Weitere KINGSOFT-Neuheiten:

Die Fa. Kingsoft hat als deutsches Softwarehaus derzeit alle Hände voll zu tun, um der starken Programmnachfrage für den C-16 und seine Artverwandten gerecht zu werden. Aber wer rastet, der rostet, sagt ein altes Sprichwort, und getreu diesem Motto ist man in den letzten Wochen wieder verstärkt damit beschäftigt, neue

Bridgehead & Karate

Produkte anzubieten. Eines dieser neuen Programme ist „Brigdehead".
Es handelt sich hierbei um eine gelungene Adaption der Green-Beret-Spielidee. Das Programm besteht aus acht verschiedenen Leveln, die wiederum aus 9 verschiedenen Bildern aufgebaut werden. Die Grafik ist äußerst bestechend und der Spielablauf durch die Vielzahl der Bilder und Level abwechslungsreich und actiongeladen. Es kommt so schnell also keine Langeweile auf. Dadurch, daß insgesamt 8 Mitspieler teilnehmen können, ist für zusätzlichen Anreiz gesorgt worden.
Die zweite interessante Neuvorstellung aus diesem Haus beschäftigt sich mit der alten japanischen Kampfsportart „KARATE". Nach den legendären Versionen für Schneider, Atari, C-64/128 usw. gibt es nun auch eine Version für die „kleinen Commodore„. Wie bei den bereits bekannten Programmversionen stehen sich hier zwei Gegner gegenüber, um den Besten in Ihrer Sportart zu ermitteln. Fingerspitzengefühl, ein gutes Auge für die Situation und schnelle Reaktionen sind gefragt.
Die Spielanimation ist als gut zu bezeichnen, während die Spielidee nicht die allerneuste ist. Bei dieser Beurteilung ist jedoch zu berücksichtigen, daß Spiele dieser Art und mit diesem Spielgeschehen für dieses System noch relativ selten sind.
Für den geringen Speicherplatz, der bei diesem System zur Verfügung steht, ist es den Programmierern wieder gelungen, die Möglichkeiten der Sound- und Grafikprogrammierung fast vollständig auszunutzen.
Beide Programme hinterließen innerhalb der Redaktion einen positiven Eindruck und können deshalb auch empfohlen werden.

HARTMUT WENDT

★ Zu Bismarcks Zeiten

Programm: Bismarck, **System:** Commodore 64, **Preis:** Ca 49 Mark, **Hersteller:** PSS Software, England, **Bezugsquelle:** Computer-Shop, München.

PSS SOFTWARE hat sich inzwischen mit seinen Simulationsspielen BATTLE FOR MIDWAY, BATTLE OF BRITAIN, THEATRE EUROPE, FALKLANDS '82 und IWO JIMA einen Namen gemacht. Das neueste Produkt heißt **BISMARCK** und dürfte ebenfalls ein Hit unter den Strategiespielen werden. Lobenswert ist der enge Zusammenhang mit der Geschichte, die wir mit einem kleinen Exkurs noch einmal in Erinnerung rufen wollen.

Im April 1941 versenkten deutsche U-Boote und Flugzeuge insgesamt 687901 Registertonnen der Handelsmarine im Atlantik. Im Mai würden diese Konvoywege, die äußerst wichtig für die Kriegsführung der Engländer in Europa waren, unter noch größerer Gefahr stehen. Die deutsche Marine hatte gerade die Probefahrt des größten Schlachtschiffes der Welt beendet. Die BISMARCK, mit einer Wasserverdrängung von über 53000 Tonnen, sollte am 18. Mai vom Hafen nach Gdynia aus in See stechen. Dies sollte ihre erste und einzige Fahrt sein. Die britische Admiralität setzte die gesamte Heimflotte von mehr als 30 Schiffen ein, einschließlich sechs Schlachtschiffen, sechs schweren Kreuzern und zwei Flugzeugträgern. Alle hatten eine einzige Aufgabe: die Bismarck zu finden und zu versenken. Am Abend des 24. Mai bekam die HMS Hood, das größte Schlachtschiff der britischen Marine, einen Volltreffer ab. Von der 1415 Mann starken Besatzung überlebten lediglich drei Menschen – die Bismarck konnte ihren ersten Erfolg verbuchen!

Nach zwei weiteren Tagen Versteckspiel mitten im Atlantik wurde sie von Flugzeugen der Klasse „Swordfish", von der HMS Ark Royal kommend, angegriffen. Das Ruder der Bismarck wurde irreparabel beschädigt, und dieses Handicap machte sie nun natürlich zu einer leichten Beute. Am Vormittag des 27. Mai, um 10.36 Uhr, sank die Bismarck etwa 300 Seemeilen westlich von Brest. Die Jagd war beendet.

Und nun zu *Bismarck*, dem Spiel: In dieser Echtzeit-Simulation kann der Spieler entweder das Kommando der Bismarck übernehmen und versuchen, der britischen Flotte zu entkommen, oder er kann das Kommando der britischen Schiffe bei ihrer Suche nach der Bismarck führen, um das Schiff zu versenken, bevor es in den Atlantik verschwindet und dort größeren Schaden anrichtet. In beiden Fällen übernimmt der Computer die Rolle des Gegners.

Die Steuerung erfolgt voll durch den Joystick, indem man den Cursor auf Ikonen steuert. Weiterhin lassen sich Spielstärke, Geschwindigkeit und dergleichen mehr einstellen. Das Spielen selbst ist sehr abwechslungsreich. Von einem Flugzeugsimulator bis hin zum visuellen Suchen von der Schiffbrücke aus ist alles vorhanden. Es sind also wahlweise Simulations/Reaktionsspiel-Abläufe eingebaut, in denen Sie dann Kampfflugzeuge fliegen, Zerstörer kommandieren usw. Die vielen Einzelheiten (Wettervorhersagen, detaillierte Aufzeichnung des Schiffplans etc.) machen das Programm zu einem interessanten Strategiespiel. Die Grafik ist, gemessen am Standard dieser Art von Spielen, gut. Insgesamt ist *Bismarck* ein Muß für die Fans von Kriegs-Simulationen. Für Neulinge ist die Bedienung durch Ikonen recht einfach und deswegen auch empfehlenswert. *max*

Grafik	9
Handhabung	8
Strategie	9
Spielwert	9

★ Bridge – für Profis!

Programm: Colossus Bridge 4.0, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** CDS Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Colossus Chess 4.0 ist (zumindest für jeden Schachspieler) ein Begriff. Dieses leistungsstarke Programm (siehe hierzu auch „Schachecke") ist neben *Steve Davis' Snooker* das bekannteste Spiel von **CDS SOFTWARE.** Nun versucht das englische Software-Haus, einen neuen Hit zu landen, der alle Bridge-Freunde ansprechen soll (und natürlich auch solche, die es noch werden wollen).

COLOSSUS BRIDGE 4.0 erlaubt das Bridge-Spiel für eine Person. Die anderen Mitspieler werden dabei vom Computer simuliert. Für diejenigen Leser, denen die Regeln des Bridge noch nicht geläufig sind, wollen wir keine Erläuterungen über dieses doch sehr komplizierte Spiel abgeben; dafür liegt dem Programm ein über 125 Seiten starkes, in Englisch geschriebenes Handbuch für Anfänger bei. Auch eine Bestellkarte für spezielle Themen des Bridge (Verteidigung) fehlt nicht. Zusätzlich befindet sich auf der B-Seite der Kassette ein Bridge-Tutor. Dieser zeigt eine Serie von typischen Spielvariationen und erklärt die Grundbegriffe des Spiels. Allerdings halte ich den Tutor nicht gerade für sinnvoll, da er schlecht und ungenügend erklärt.

Zum eigentlichen Programm: Gespielt wird nach dem Acol-System. Zudem gibt es Blackwood, Stayman und Baron-Variationen. Der Bildschirmaufbau ist sehr verwirrend gestaltet. Das liegt daran, daß die Karten aller vier Spieler gleichzeitig gezeigt und darüberhinaus die Punkttabellen usw. auf demselben Bild eingeblendet werden. Der Anfänger hat hier absolut keine Chance mehr, noch den Überblick zu bewahren. Für den Neuling wird das Spiel somit sicherlich zur Qual.

Die Bedienung des Programms ist leider ebenfalls als Zumutung zu bezeichnen. Folge: Das Programm kann wirklich nur dann gespielt werden, wenn man die Anleitung neben dem Computer liegen hat. Einziger Pluspunkt: Wenn man als Spieler nicht so recht weiterkommt, kann man den Computer weiterspielen lassen (Autoplay). Da das Spiel zu 100% in Maschinensprache geschrieben ist, braucht man auf den Gegenzug nicht zu warten. Ein Profi wird sich, nach der Gewöhnung an die Tastenbelegung, für dieses Spiel begeistern können. Ich als mittelmäßiger Bridge-Spieler fand das Spiel zu kompliziert, bedienerunfreundlich und verwirrend. Grafikmäßig wird nichts geboten - die Kartensymbole bestehen aus UDG's, der Text ist der Original-Sinclair-Zeichensatz.

Stefan Swiergiel

Grafik	**3**
Handhabung	**5**
Strategie	**7**
Spielwert	**7**

★ Ewig jung – ein Dauerbrenner!

Programm: Football Manager, **System:** Atari 48K, C-64, Schneider, Spectrum, VC-20, ZX-81, MSX, Oric 48K Atmos, Electron, BBC B, Dragon, **Preis:** Zwischen 24 und 36 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, England (MSX: Endurance Games, England), **Vertrieb:** Micro-Händler, Mönchengladbach.

Gut vier Jahre ist er nun schon alt, aber zum alten Eisen zählt er noch längst nicht. Die Rede ist vom **FOOTBALL MANAGER**, dem Dauerbrenner aus dem Hause **ADDICTIVE**, einem Programm, dem man, will man seinen Eindruck in Worte fassen, nur mit Superlativen gerecht werden kann. Von der Qualität dieser Sportsimulation zeugen nicht nur die konstant hohen Verkaufszahlen, sondern letztlich auch die immer neuen Konvertierungen auf andere Computer-Systeme. Nun können sich in die *Football-Manager*-Fangemeinde auch die Besitzer eines MSX- oder Atari-48K-Computers einreihen. Anlaß genug für uns, diese fantastische Sportsimulation in ASM vorzustellen!

Doch bevor bei den Lesern falsche Erwartungen entstehen, möchte ich zunächst vorwegschicken, daß es sich bei *Football Manager* nicht um eine Sportsimulation im eigentlichen Sinne handelt. Vielmehr reflektiert das Programm das harte Geschäft eines Fußballtrainers mit all seinen Hochs und Tiefs, ohne daß direkt in das Fußball-Match eingegriffen werden kann, was ja der Wirklichkeit sehr nahe kommt. Aufgabe des Spielers ist es, seine Mannschaft, bestehend aus zunächst elf Spielern, von der Vierten in die Erste Division zu führen, um schließlich auch dort die Meisterschaft zu erringen. Nachdem Sie sich nun für die Mannschaft Ihrer Wahl entschieden haben, wird auf dem Bildschirm die Mannschaftsaufstellung in einer übersichtlichen Tabelle wiedergegeben, wobei Ihre elf Spieler in drei Bereiche unterteilt werden: Abwehr, Mittelfeld und Sturm. Die ste Spiel zu überstehen, so wird es eigentlich erst richtig interessant. Nun können Sie Spieler verkaufen und auf dem Transfermarkt Ausschau nach Verstärkungen für Ihr Team halten. Doch natürlich sind Ihre finanziellen Mittel zunächst begrenzt; so müssen Sie also versuchen, Ihre Spieler zu einem guten Preis „loszuschlagen", Geld durch erfolgreiches Abschneiden in Pokalspielen in die Kasse zu bringen oder neue Spieler zu einem guten Preis zu „kaufen". Wenn das alles nicht gelingen will, so bleibt Ihnen

```
          KSV Hessen M'gladbach

ENERGY        9           10
MORALE        10          3
DEFENCE       5           15
MIDFIELD      12          4
ATTACK        9           6
 PLAYERS PICKED=11
RETURN TO CHANGE TEAM OR 99 TO CONTINUE
?
```

Namen Ihrer Mannen können Sie hier jedoch, im Gegensatz zu anderen Versionen, nicht frei wählen.

Neben den Namen werden die körperliche Konstitution, die momentane Form, die spielerische Erfahrung und der Marktwert des jeweiligen Spielers aufgeführt. Auch verletzungsbedingte Ausfälle werden (durch ein „i" gekennzeichnet) bekanntgegeben. Haben Sie Ihre Mannschaft aufgestellt, so starten Sie in Ihr erstes Spiel. Nun haben Sie, wie gesagt, keine Chance mehr, in das Match einzugreifen.

Wenn es Ihnen gelingt, das er- immer noch die Möglichkeit, Kredite aufzunehmen – aber natürlich schieben auch hier die Banken irgendwann mal den Riegel vor!

Sie sehen also, daß bei *Football Manager* die Strategie und Taktik im Vordergrund stehen. Doch keine Sorge: langweilig wird's Ihnen bestimmt nicht, wenn Ihre Jungs auf dem Rasen um Ruhm und Ehre kämpfen! Nun nämlich werden Sie feststellen, ob Sie für das Match das richtige Aufgebot ausgewählt haben. Natürlich sollten Sie immer darauf bedacht sein, auch ein paar gute Leute „auf der Bank sitzen zu haben"; fällt nämlich beispielsweise einer Ihrer Stürmer durch Verletzung aus, so kann es die Mannschaft enorm schwächen, wenn Sie einen Mittelfeldspieler in den Angriff beordern müssen. Dies und vieles andere muß bedacht werden, wenn Sie mit Ihrem Team erfolgreich abschneiden und vielleicht sogar die Meisterschaft erringen wollen. Bis Sie Ihr Ziel erreicht haben, können unter Umständen Wochen vergehen – Sie werden daher sicherlich dankbar von der Möglichkeit Gebrauch machen, daß Sie den aktuellen Stand in jeder Phase des Spiels absaven können.

Nachteil: Action-Sequenzen (wie bei Spectrum- oder C-64-Version) fehlen. Tore werden lediglich in Form einer Schriftzeile angezeigt (daß die Action-Sequenz und andere Screens auf dem Cover abgebildet wurden, muß für den Verbraucher verwirrend sein!).

Es ließe sich sicherlich noch einiges über den *Football Manager* sagen (ich denke, man merkt, daß es mir nur schwer gelingt, meine Begeisterung für dieses fantastische Programm zu unterdrücken), doch das eigentlich Wichtige ist die Fülle von Möglichkeiten und Varianten, die dieses Spiel bietet. Zudem ist es dem *Addictive*-Team gelungen, ein Programm zu entwickeln, das – wie kaum ein anderes – Spiele-Freaks und Sportfreunde gleichermaßen anspricht. Für mich ist und bleibt der *Football Manager* eines der besten Sportspiele, die jemals veröffentlicht wurden!

Bernd Zimmermann

Grafik	**Text**
Handhabung	**9**
Strategie	**9**
Spielwert	**8**

★ Die Dame zuerst!

Programm: Dame, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Pahlen & Krauß Software, Kolonnenstraße 28, 1000 Berlin 62. Tel: (030) 782 6906, **Vertrieb:** Micro-Händler, Mönchengladbach.

Spielen Sie gern Dame? Wenn ja, dann ist es Ihnen bestimmt schon häufig passiert, daß Ihnen der zweite Spieler „fehlt". Dem kann Abhilfe geschaffen werden: Man nehme einen Atari ST und das Programm **DAME** von **PAHLEN & KRAUSS SOFTWARE**. Dieses Dame-Programm spielt „deutsche Dame", d.h. die Dame kann über beliebig viele Felder in einer Diagonalen ziehen (bei der englischen Dame-Version „Draughts" bzw. „Checkers" ist das nämlich ganz anders!). Auch gibt es im Gegensatz zu Turnier-Versionen kleine Unterschiede, doch die sind beim Spielen in der Familie (dafür ist DAME eigentlich ausgelegt) unwesentlich.

Bevor das Spiel losgeht, muß das Spielbrett aufgebaut werden. Dies kann entweder in der Grundstellung (normales Spiel) oder nach eigenen Vorstellungen aufgebaut werden. Wenn man dann noch den Computer auf der höchsten der drei Stufen gegen sich selbst spielen läßt, lassen sich ohne weiteres Probleme lösen (ähnlich der von Schachaufgaben). Das Setzen der Figuen wird, ebenso wie die Parameter-Steuerung, mit der Maus gesteuert. Das ist immer noch die einfachste und konfortabelste Art. Darüberhinaus lassen sich die Spielstellungen abspeichern. Die zusätzlichen Funktionen (Anzeigen der Dame-REGELN; Zugvorschläge vom Rechner, Vor- und Zurückblättern des Spielverlaufs um bis zu zehn Zügen) sind jederzeit während des Spiels nutzbar. Für Anfänger werden in der deutschen Anleitung die Dameregeln kurz erläutert; auch im Programm selbst lassen sich die Regeln abrufen. Somit ist DAME ein ansprechendes Programm, nicht nur der Grafik wegen. Für mich ein kurzweiliges Spiel!

ss

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Strategie	**7**
Spielwert	**8**

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

Was gibt's Neues von **MASTERTRONIC?** Antwort: 'ne ganze Menge! Also, die Ohren mal gespitzt: In der „normalen Reihe" (9,95 Mark) gibt es nun den **MOLECULE MAN, SPEED KING & KENTILLA** für den Schneider CPC. **BACK TO REALITY** (ebenfalls für den Schneider) ist ein Action-Adventure, von „martialischem" Charakter: Aliens gilt es zu „destroyen". Für den Commodore 16/Plus 4 werden die **VIDEO MEANIES** für tolle Spannung sorgen: Gute Sound-Effekte begleiten Sie auf der Suche nach dem Video des Jahres. Vollkommen „ausgereizt" wurde das Thema **KANE.** Der Westernheld aus gleichnamiger Stadt läßt sich nun auch in den C-16 „einladen"! In der MAD-Serie findet der Schneider-Freund das an anderer Stelle beschriebene (C-64) Dart-Spiel **180.** Es wird 15 Mark kosten. Die „dritte Abteilung", ENTERTAINMENT USA (15 Mark), bietet zwei echte C-64-Knüller: Zum einen hat man „ein Zaxxon in der Großstadt" herausgebracht, das schnell ist, ein sanftes Scrolling aufweist und gute 3D-Effekte bietet. Der Name: **PANTHER.** Das andere Programm hat einen verrückten Surfer zum Mittelpunkt: Cola-trinkend und wagemutig fährt dieser den Highway runter; versucht schneller als die Autos zu sein, die ihn gefährlich behindern. Es handelt sich um ein wirklich spannendes und lustiges Spiel, das nach dem „Vorbild - Speed King" ein rasantes Rennen beschert. Wir werden **STREET SURFER** in der kommenden Ausgabe etwas mehr auf die Füße schauen! (Der Vertrieb dieser Produkte liegt bei Micro-Händler, Mönchengladbach).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Das „Spionage-Spielchen" geht weiter! Wie aus „MAD" bekannt, gibt es zwei draufgängerische Spione, die sich in ihrer Dümmlichkeit wie Verschlagenheit gleichen. Einziger Unterschied: der eine ist weiß, der andere schwarz. **DATABYTE** setzt nun die Reihe der **SPY v. SPY-Serie** fort. Der Titel der aktuellen Ausgabe **ARCTIC ANTICS.** Atari XL/XE- und C-64-Versionen liegen bereits vor. Die Preise liegen bei 36 Mark.

★★★★★★★★★★★★★

Die vielbeachteten **PUB GAMES** von **ALLIGATA** werden nicht vor Januar auch für den MSX zu haben sein.

Er sieht aus wie Donald Duck, benimmt sich wie Donald und hat ebensolche spannenden Abenteuer zu bewältigen. Er heißt aber nicht Donald, sondern **HOWARD THE DUCK.** (Vielleicht ein ferner Verwandter?). Howard kommt auch nicht aus Entenhausen sondern von **ACTIVISION,** das ihn auf ein Action-Adventure auf einer Vulkan-Insel geschickt hat. Howard watschelt schon bald zigarrerauchend über den Bildschirm des C-64.

★★★★★★★★★★★★★

Das **CRL-Adventure DRACULA** mußte von der „British Board of Film Classification" zensiert werden. Das Adventure, das sich „streng" an die Buchvorlage von Bram Stoker hält, war nach der Auffassung der hohen Herren „textlicher Horror". Folge: Das Programm darf nur an Personen verkauft werden, die das 15. Lebensjahr überschritten haben. Aufkleber am Cover sowie an den Kassetten/Disketten zeigen den „Horror" an.

Noch was zum Thema „WORLD GAMES": **Susanne Dieck,** Mitarbeiterin & Specherin der Firma RUSHWARE und „Schutzpatronin aller EPYX-Spiele", ließ verlauten: „In ASM Nummer 9/86 sprach man bei WORLD GAMES u.a. von einem langsamen Ladeverfahren. Dieser ' Slow-Loader ' ist allerdings bei der ' käuflichen ' Version durch einen ' fasten ' ersetzt worden. Der Kunde sollte dies beachten!" Susanne bat die ASM-Redaktion, die Leser & Kunden nochmals daraufhinzuweisen, daß **RUSHWARE als Großhändler keine Software an Endverbraucher veräußert!** „Susi" kündigte an, daß man bei RUSHWARE demnächst eine Art „Klatsch- und Problem-Ecke" einführen wird. Die genaue Telefon-Nummer wird in der nächsten ASM bekanntgegeben!

★★★★★★★★★★★★★

Das im letzten Heft vorgestellte C-64-Programm RAID 2000 von MIRRORSOFT wurde in England zunächst wieder „eingestampft". Das Spiel wird jetzt total umgeschrieben und ist im März '87 unter dem gleichen Titel wieder auf dem Markt.

★★★★★★★★★★★★★

So einen Wagen haben Sie noch nicht gesehen! Er ist bis an die Scheibenwischer bewaffnet, und so herrlich ballern kann man mit ihm! Von wem ich rede? Es ist das Super-Auto von **US GOLD,** das bei **BREAKTHRU** für Furore sorgt. Vielleicht auch schon bald bei Ihnen daheim! Spectrum-, Schneider- und C-64-Freunde können sich schon jetzt darauf freuen! Die Preise für Kassette liegen bei etwa 40 Mark; die für Diskette bei ca. 55 Mark. Ein Spiel im Vertrieb von RUSHWARE, Kaarst.

★★★★★★★★★★★★★

Das britische Software-Haus TASKSET, mittlerweile nicht mehr existent, hatte vor mehr als einem Jahr mit **PIPELINE II** einen „Achtungs-Erfolg" erzielt. Jetzt hat sich **MASTERTRONIC** diesem Spiel „angenommen". Für 10 Mark gibt es Schneider- und C-64-Versionen.

Weitere Konvertierungen: **GLIDER RIDER,** das Abenteuer mit dem Sport-Drachen, ist jetzt auch von **QUICKSILVA** für den C-64 (ca. 40 Mark) auf den Markt gebracht worden, nachdem die Spectrum-Version schon Beachtung gefunden hat. **INTERNATIONAL KARATE,** einst auf dem C-64 ein Riesen-Erfolg, wird jetzt von **ENDURANCE GAMES** auch für den C-16 angeboten. Für ungefähr 25 Mark kann man das Spiel erwerben; Vertrieb: Micro-Händler.

★★★★★★★★★★★★★

Die Sache mit **TRIVIAL PURSUIT** scheint ein Bomben-Erfolg für **DOMARK** zu werden. Bereits jetzt schon will das Software-Haus aus Wimbledon eine sogenannte „Young Players Edition" (Quizfragen für Jugendliche) „nachschieben".

★★★★★★★★★★★★★

Tom Griner, ehemaliger Star-Autor bei BRODERBUND, HESWARE, CREATIVE SOFTWARE und ATARI ist jetzt bei dem deutschen Software-Haus **GOLDEN GAMES** „unter Vertrag"! (Wie hoch die Ablösesumme betrug, ließ sich bislang noch nicht ermitteln. Doch, lassen wir den Blödsinn!). GRINER hat sich in der Vergangenheit mit Top-Hits einen Namen gemacht. Darunter fallen Titel wie: CHOPLIFTER, FORT APOKALYPSE, TERRAGUARD oder ROBOTRON. Im Sommer 1986 wurde er von GOLDEN GAMES in Silicon Valley besucht. Er hatte seinen Beruf bereits an den berühmten Nagel gehängt, bevor er den Deutschen die Zusage erteilte, ab sofort für sie zu arbeiten. Ein neues Produkt für den Commodore Amiga ist bereits „in der Mache". Es wird demnächst vorgestellt. Übrigens: Golden Games-Programme werden von Micro-Händler, Mönchengladbach, vertrieben.

Neue Konvertierungen: **THE GREAT ESCAPE (Imagine)**, das etwas „umstrittene Spiel", ist jetzt für den C-64 erschienen. **ELEKTRA GLIDE (English Software)** könnte auch den Schneider-Fans munden. Spectrum- und Schneider-Freunde können sich ab sofort den **OCEAN-Hit MIAMI VICE** reinziehen, während sich die C-64-User über eine Pressemitteilung von **Profisoft** freuen werden: das Textverarbeitungsprogramm **TASWORD**, welches bislang mit großem Erfolg für den Spectrum, den Schneider und den MSX verkauft wurde, wird für, man kann schon sagen: „nur", 49,90 Mark angeboten. **THAI BOXING (Anco)** können nun auch die Besitzer eines Schneider CPC ausüben. Der Preis soll bei etwa 34 Mark liegen. **US GOLD** macht's möglich: Für den Atari XL/XE ist das „verbotene" Spiel **RAID OVER MOSCOW** auf den Markt gekommen. Die Ähnlichkeiten zur C-64-Version sind frappierend (Preis: ca. 40 Mark; Diskette ca. 50 Mark). Einfach „berückend" ist die Atari-ST-Version von **MERCENARY,** die das britische Software-Haus **NOVAGEN** „zu verantworten" hat. Die hochgelobte 3D-Vektor-Grafik ist bei dieser Version stark verbessert worden, so daß man wohl oder übel von einer Meisterleistung sprechen darf. 84 Mark wird das Programm kosten, das einen **deutschen „Bildschirm-Text"** vorweisen kann.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Atari XL/XE-Freunde, hergehört! Die Firma **COMPY SHOP** aus Mülheim hat ein paar neue Atari-Spiele „anzubieten": **LOS ANGELES SWAT** (MASTERTRONIC) ist ein knallhartes Spielchen, das alle Action-Fans auf den Plan rufen wird. Es geht darum, Geiseln aus den Händen von Terroristen zu befreien. Das „Entertainment USA-Spiel" soll etwa 20 Mark kosten. **LEADERBOARD GOLF** von EPXY/US GOLD hat jetzt auch Einzug in die „Atari XL/XE-Spielzimmer„ gehalten. Die Diskette kostet 69,95 DM. Die weiteren Atari-Hits: **OLYMPIC SKIER** (AMERICANA), **HARDBALL** (ACCOLADE) und **STARQUAKE** (BUBBLE BUS). Es ist bestimmt für jeden was dabei!

★★★★★★★★★★★★★

Weitere Spielhallen-Umsetzungen sind auf dem Weg in unsere Computer: Bei **QUARTET** von **ACTIVISION** spielen Sie (bis zu vier Leute!) mit einem „Rächerteam", bestehend aus drei Burschen und einem feschen Mädel, das in einer Kolonie auf einem fernen Planeten Piraten in die Knie zwingen möchten.

★★★★★★★★★★★★★

MIRRORSOFT präsentiert noch in diesem Jahr den Erfolgs-Hit **DYNAMITE DAN II** für den Schneider mit komplett deutscher Anleitung.

C-16-Spezialist **KINGSOFT** meldet: Anfang des kommenden Jahres wird es eine Umsetzung des Spielhallenhits **PAPER BOY** geben. Einen entsprechenden Auftrag zur Konvertierung erhielt das deutsche Software-Haus aus Rötgen vor ein paar Wochen. Die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren, so daß bald mit dem Titel gerechnet werden kann. Ein ausführlicher Bericht folgt! Auch die **SOMMER OLYMPIADE** befindet sich bereits im „Endspurt": Nach dem durschlagenden Erfolg der WINTER OLYMPIADE werden sich auch die „sommerlichen" Disziplinen in der kalten Jahreszeit dursetzen, dessen ist sich die ASM-Redaktion sicher, zumal wir bereits einen Einblick in das Geschehen erhielten. Ab Januar kommenden Jahres soll das Programm überall erhältlich sein. Selbstverständlich werden wir auch hiervon in der nächsten Ausgabe genauer berichten!

Das **SEGA MASTER SYSTEM** (Vertrieb: ARIOLASOFT) ist derzeit (Weihnachten) in aller Munde. Bei diesem reinen Spielecomputer seit den Tagen „von CBS, Matell oder Phillips", (Preis ca. 300 Mark; incl. „Hang On", zwei Joysticks) handelt es sich um eine „neuen Versuch", sich ins Software-Geschäft zurückzumelden. Zunächst war man der Meinung, daß der „normale Computer" schon längst die recht unflexiblen Video-Spiele verdrängt hätte. Doch offensichtlich hat man sich in diesem Punkt getäuscht, obwohl das SEGA-SYSTEM gegenüber den früheren Video-Spielen kaum Verbesserungen & Vorteile aufweist. Dieses wird dadurch deutlicher, wenn man bedenkt, daß das System mit einem handelsüblichen Z-80-Prozessor ausgerüstet ist, welcher schon im „ZX-81" zu finden war. Allerdings muß man sagen, daß sich die Grafikauflösung bei diesem System doch positiv zum „letztgenannten Computer-Typ" unterscheidet. Nachdem wir uns in der ASM-Redaktion alle zur Zeit verfügbaren Spiele reingezogen hatten, mußten wir feststellen, daß die Geschwindigkeit sowie die Grafik der Programme durchschnittlich bei der eines C-64-Spieles einpendelte. Die Software, die per Modul oder „Scheck-Karte" (Mini-Modul) geliefert wird, ist momentan noch recht teuer, so daß sich, falls keine Änderungen vorgenommen werden, kaum eine Chance auf langfristigen Erfolg besteht. „Sicherheitskopien" sind nicht „drin", was, mal ehrlich gesagt, nicht allen Leuten „schmecken" wird. Zu den Spielen: Licht & Schatten wechseln sich hier ab: Als weniger gut schätzte die ASM-Redaktion ein: **PRO WRESTLING, BLACK BELT, PIT POT** und **FANTASY ZONE.** Die Note „gut" vergaben wir an: **ACTION FIGHTER, GREAT SOCCER, F-16-FIGHTER** und **TRANS BOT.** Als ausgezeichnet sahen wir **CHOPLIFTER** an, dessen Grafik als außerordentlich gut gelungen bezeichnet werden muß. Für 189 Mark erhält man die Spiele **MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING & SAFARI HUNT,** die man nur mit dem sogenannten **LIGHT PHASER** (im Preis inbegriffen) bewältigen. Anmerkung: Schon nach relativ kurzer Zeit konnten wir in der Redaktion bei den Schießwettbewerben dermaßen gut abschneiden, daß uns das „Ballern auf den Bildschirm" etwas langweilig wurde.

★★★★★★★★★★★★★

Das kommt auch höchst selten vor: Ein Spiel, das zuerst auf dem BBC/Electron entwickelt wurde, erfuhr die Umsetzung auf den Commodore 64! **PSYCASTRIA** heißt dieses „Werk" (siehe auch Bericht in ASM 9/86!), das sehr sehr stark an den Klassiker URIDIUM erinnert. **AUDIOGENIC** ist das Software-Haus, das sich etwas von diesem „modernen Ballerspiel" verspricht. Der Preis soll bei etwa 40 Mark liegen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

„URIDIUM für den Spectrum!" Das war eine Meldung, die die gesamte ASM-Redaktion interessiert aufhorchen ließ! Die Kassette wurde sofort eingelegt, man wollte wissen, wie **HEWSON CONSULTANTS** diese Umsetzung bewerkstelligt hat. Im großen und ganzen entspricht es der Spielidee und dem -verlauf der bekannten und berühmten C-64-Version. Autor **Anthony Braybrook** kann nur begeistert gewesen sein von der Umsetzung, die **Dominc Robinson** vornahm. Denn er verstand es, die Pseudo-3D-Grafik in metallischen Farbtönen gut rüberzubringen. Die Schuß-, Flug- und „Zerstörungs-Effekte" können sich sehen lassen. Das Scrolling ist absolut fein und schnell, kurzum: es ist gelungen! Es handelt womöglich um eines der besten Spectrum-Spiele, die je erschienen sind.

Ein absolutes Muß für alle Freunde des Sinclair! Das Spiel wird ca. 35 Mark kosten. Eine mögliche Bezugsquelle ist T.S. Datensysteme, Nürnberg. In einer der nächsten ASM-Ausgaben werden wir ein paar Tricks zu diesem Spiel verraten!

MICROSPHERE hat lange nichts mehr von sich hören lassen. Mit BACK TO SKOOL hatte man Anfang des Jahres einen Super-Erfolg. Vielleicht klappt's auch mit dem neuen Produkt. Es heißt: **CONTACT SAM CRUISE.** Das Spectrum-Spiel handelt von einer kniffligen Kriminalgeschichte, in die Privatdetektiv SAM CRUISE gerät. Per Kleinanzeige bietet dieser seine Hilfe an; alles verlief bisher ruhig, dann kommt ein neuer Kunde... Für ca. 30 Mark wird es vermutlich noch in dieser Woche zu haben sein. Bezugsquelle: u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

* *

Neues von **CRL:** Noch in diesem Monat wird es ein weiteres fernöstliches Kampfspiel für den Spectrum 48/128 geben: **SAMURAI** wird es heißen. Auf diesen „Namen" hätte man auch schon früher kommen können! Die Story: In diesem strategischen Kriegsspiel treten Sie als Team, bestehend aus Samurais und Ninjas, gegen den Computer an, der seinerseits „martialische Mönche" ins Feld schickt. Das Spiel wird ca. 32 Mark kosten. (Zwei der möglichen Bezugsquellen: T.S. Datensysteme, Nürnberg; Profisoft, Osnabrück). Das allerneueste Adventure von CRL wurde von **Fergus McNeill (Delta 4)** und **Jason Somerville** geschrieben. **MURDER OFF MIAMI** handelt von dem fiktiven mysteriösen Mord/Selbstmord-Fall von Miami (die Klärung obliegt Ihnen!!!), der auf der Grundlage des Romans von Dennis Wheatley softwaremäßig verarbeitet wurde. Das mit Spannung erwartete Adventure wird's für Spectrum, C-64 & Schneider für etwa 30 Mark geben. Der Nachfolger steht auch schon fest: **MALINSAY MASSACRE** wird im Frühjahr 1987 zu uns kommen.

* * * * * * * * * * * * *

Die Vorankündigung zu **BEYOND'S** Abenteuer im Weltraum, **STAR TREK (Raumschiff Enterprise),** ließ die Herzen vieler Fans höher schlagen. Doch: Es „kam" bislang nichts! Jetzt endlich soll das Action-Spiel fertig sein. Es geht um die Beseitigung eines Aufstandes auf einem fernen Planeten, bei dem die Klingonen möglicherweise die Finger im Spiel haben. Mal sehen, was da letztendlich auf uns zukommt! (Vertrieb: ARIOLASOFT)

Nachdem man beim „Hit-Produzenten" **ELITE** offensichtlich die Meinung vertritt, „wer rastet, der rostet", kommt nun eine weitere Spielhallen-Umsetzung zu uns in die Läden: **SPACE HARRIER** heißt das spannende Action-Spiel, das für C-64, C-16, Spectrum & Schneider wohl bald zu haben sein wird. Die Preise schwanken zwischen 36 und 55 Mark.

STREETWISE heißt das neue Label, das von **DOMARK** ins Leben gerufen wurde! Der erste Titel steht bereits fest. Es ist **ORBIX THE TERRORBALL** für den Spectrum (ca. 32 Mark). Die Aufgabe ist „einfach". Sie müssen versuchen, eine gestrandete Crew zu retten, die auf dem Planeten HORCA „Raum- Schiffbruch" erlitten hat. Horca wird aber von unheimlichen Monstern bewohnt, die alles daransetzen werden, Ihre Mission zu vereiteln...Das zweite Spiel **KAT-TRAP** (Spectrum & Schneider - ca. 36 Mark) sieht Sie in einer katzenähnlichen Kampfmaschine gegen übel aussehende Gegner antreten!

* * * * * * * * * * * * *

Und wieder **MASTERTRONIC!** Neues für Atari: **PROJECT GENESIS, S.O.S, XCEL, UNIVERSAL HERO, MASTERCHESS** sowie **JUMP AND RUN.** Für den Spectrum wird es geben: **ZOB, 180, NINJA, S.O.S., TERMINUS** und **THE APPRENTICE.** MSXler dürfen sich auf **STORM** und **OCTAGON SQUAD** freuen. Die Preise liegen zwischen 10 und 15 Mark pro Kassette.

FLASH GORDON heißt eines der neuesten Spiele von **MASTERTRONIC.** Der „gute alte" Serien-Held, der schon unsere Väter und Großväter „cineastisch" erfreute, wird zum Software-Star. Wann genau, konnten wir nicht in Erfahrung bringen. Der Handlungsablauf ist „im entferntesten" mit dem von „Fist II" zu vergleichen; die Figuren sind jedoch etwas kleiner.

* * * * * * * * * * * *

Nach dem FREEZE FRAME (C-64) und dem MULTIFACE I (Spectrum) gibt es jetzt auch einen „Freezer" für die Schneider-Fans! **ROMANTIC ROBOT** nennt sein Gerät **MULTIFACE II.** Es befindet sich bereits auf dem Markt. Der Preis soll ca. 150 Mark betragen.

* *

Einen „gespaltenen Bildschirm" - ähnlich der Technik von SPY V SPY - hat sich auch **Mark Singleton** von **MELBOURNE HOUSE** ausgesucht, um sein Action-Strategie-Spiel **THRONE OF FIRE** für „zwei Spieler" attraktiv zu machen. Das Programm wird zunächst für C-64 ausgelegt sein, soll etwa 40 Mark kosten und wird eine Reihe von Informationen, Instruktionen und Kartenmaterial mitliefern.

* *

Die noch junge Firma **ACTION,** Vertrieb: Micro-Händler, hat mit **CAPTURED** und **SOLDIER ONE** zwei Titel auf die „64er"-Beine gestellt, die man „mit Vorsicht" genießen sollte. Während CAPTURED noch eine gewisse, eigenständige Spielidee aufweist (eine Art Gerüstspiel mit ausgezeichneter Grafik!), so ist SOLDIER ONE so etwas wie ein „kopiertes BEACH HEAD". Näheres entnehmen Sie bitte der nächsten ASM!

Screen-Shots von „Soldier One"

Steven Hall, der Manager von **ARGUS PRESS SOFTWARE,** stimmte am 20. November dieses Jahres einem Exklusiv-Vertrag mit dem deutschen Distributor **MICRO-HÄNDLER** zu. Die Vereinbarung wurde zwischen **Duncan Lowthian (Argus Press) und Werner Radke (Micro-Händler)** getroffen. Dies bedeutet, daß in Zukunft **QUICKSIVA, - LOTHLORIEN-** und **BUG-BYTE-Produkte** exklusiv von Micro-Händler, Mönchengladbach im deutschen Raum vertrieben werden. „Betroffen" davon sind im Augenblick: **DEF-COM, STAR SOLDIER, LEGIONS OF DEATH** und die gesamte Bandbreite der **BUG-BYTE-Palette.** Ferner wird's noch vor Weihnachten ein neues Fußball-Programm geben, das den „bezeichnenden Titel" - die Engländer haben's dem Argentinier immer noch nicht verziehen - **PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA** trägt.

Einblick in das C-64er „Captared"

Pete Fountain von **MICROPOOL** gab mir noch folgendes „auf den Weg": Der Nachfolger von RED HAWK ist in Sicht! **KWAH**, so heißt der nämlich, gibt's jetzt für Spectrum, C-64 und Schneider. Die totale Anarchie auf „Mega City 1" können Sie beenden, wenn Sie einen C-64, Spectrum oder Schneider sowie das Spiel **JUDGE DREED** besitzen. Ihre Aufgabe wird nicht gerade erleichtert, wenn nämlich bewaffnete „Kriminelle" Jagd auf „Ihre Haut" machen! Interessant ist vielleicht auch noch, daß es den **FIGHTING WARRIOR** für den C-16, **ASTERIX** für Spectrum & Schneider sowie **FIST II** für den Schneider (Januar) geben wird! (Den Vertrieb dieser Produkte liegt in „RUSHWARE'S Händen!)

Letzte Meldung!

MICROPOOL kündigt ein neues Geschicklichkeitsspiel für den Schneider CPC an, das einiges an Action-Elementen „mit eingebaut" hat: **PULSATOR** heißt das Werk! Näheres erfahren Sie „später"!

KONAMI macht's mal „selbst"! Nachdem der „Hersteller von Spielhallen-Hits" bislang mit anderen Häuser, bezüglich Konvertierungen, zusammengearbeitet hat, ist ein weiteres „Werk" erschienen: **JAIL BREAK** erzählt die Geschichte

Foto: Spielhallen-Version

von Häftlingen, die aus dem Gewahrsam entweichen wollen. Die Polizei weiß das zu verhindern...Das Spiel soll im Schnitt 34 Mark kosten (Disketten etwa 50 Mark) und ist für Spectrum, Schneider, C-64 und MSX zu bekommen. Wer nicht „warten kann", wende sich an: NMC Ltd, Postbox 67, London SW11 1BS. Tel: (00441) 228 6730.

★★★★★★★★★★★★★

ADDICTIVE hat sich eines Themas angenommen, das wir schon vom „enterprisischen" DICTATOR her kennen: Sie übernehmen die Rolle des Präsidenten (**THE PRESIDENT**), der versucht, sein Land „sauber" zu halten. Nach „amerikanischem Vorbild" werden feindliche Mächte in Zaum gehalten, die Bevölkerung vor Hungersnöten bewahrt und die Ölindustrie gefördert. **Kevin „Football Manager" Toms** zeichnet für diese Arbeit verantwortlich. Für C-64. Preis: ca. 40 Mark.

★★★★★★★★★★★★★

Der Schneider PCW ist um einen „Language Compiler" reicher: **ADVANTAGE C** heißt das Programm, das für ca. 140 Mark zu haben ist. Wo? Bei Advantage, 33 Malyns Close, Chinnor, Oxon OX9 4EW, England.

Auch für den C-16-Freund wird es möglich sein, die „gespaltenen Persönlichkeiten" - **SPLIT PERSONALITIES** - wieder „ins rechte Licht" zu rücken. **DOMARK** hat das interessante Programm-Puzzle jetzt für den Commodore-Plus 4 für ca. 35 Mark angeboten. Ich bin sicher, daß man sich an Margaret Thatcher, Ronald Reagan, Sir Clive Sinclair und Alan Sugar erfreuen wird! (DOMARK wird in Deutschland von RUSHWARE vertrieben.)

★★★★★★★★★★★★★

Neues von **INFOGRAMMES:** Der Nachfolger von „Vera Cruz" ist in Sicht: **MURDERS ON THE ATLANTIC** ist der „Vera-Story" recht ähnlich. Die „Crime-Serie" wird also fortgesetzt. **ONE** ist ein Action-Spiel alter Prägung, ähnlich MIKRO-GEN, wo Alfred auf das Baby Valentin achten muß. Dagegen ist **BRIDGE** wohl ein Spiel, das sich bei uns vielleicht nicht so durchsetzen wird, zumal es sich, laut Hersteller, nicht um ein Anfänger-Programm handelt (Schneider, MSX und C-64)

★★★★★★★★★★★★★

Der Hit **INTERNATIONAL KARATE** wird nun auch in verbesserter Form für den Atari ST angeboten. **SYSTEM 3**, die „Väter" dieses erstklassigen Kampfspieles, hat sich noch nicht ganz entschieden, ob es zu Weihnachten schon auf dem Gabentisch liegen könnte. Der Preis soll bei 90 Mark liegen.

★★★★★★★★★★★★★

„**INFOCOM** ist immer noch der beste Adventure-Hersteller", heißt es oft in Briefen, die die ASM-Redaktion erreichen. Nun, wir wollen und können diese Behauptung an dieser Stelle nicht klären. „Festzustellen" ist aber die Tatsache, daß alle INFOCOM-Produkte für C-64, Atari 800, Schneider, Amiga, Atari ST und IBM bei **ACTIVISION** in Deutschland erhältlich sind! Die Preise sind „vernünftig". Fragt doch mal bei ACTIVISION in Hamburg nach!

Für den Spectrum ist (zunächst einmal) **THANATOS, DURELL'S** letztes Werk, „konzipiert worden". In diesem Action-Adventure fliegen Sie auf dem Drachen THANATOS durch die Lüfte, um die Mächte des Bösen zu bekämpfen. Der Held der Story muß nicht nur fliegen, sondern auch schwimmen, laufen und sich seinen Weg freischießen, bis er die drei Festungen des Ungeheuerlichen erreicht und zerstört hat.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Die **ATARI SMASH HITS** von **ENGLISH SOFTWARE** scheinen äußerst beliebt zu sein. Mittlerweile hat man für den Atari XL/XE schon die **sechste Ausgabe** (mit den Titeln DRELBS, TIMESLIP, FORT APOKALYPSE und ELEKTRA GLIDE) auf den Markt geworfen. Philip Morris, ein Sprecher des Hauses, meinte nach Befragen: „Die Atari-User sind's zufrieden. Es wird in absehbarer Zeit auch ein VOLUME 7 geben; leider haben wir momentan noch keine Vorstellung, welche Titel wir dann liefern werden. Vom Erfolg sind wir jedoch überzeugt!" Vielleicht läuft auch der **QBALL** (für Atari ST) „recht rund". Das Spiel, welches eine Art Pool-Billard darstellt, erfordert vom Spieler allerhöchste Ansprüche in Sachen Augenmaß und Geschicklichkeit! Preis: 69 Mark. (Atari ST Farbe!)

ALIENS

Im Blickpunkt

Schöne Grüße vom Planeten Archeron! Das „eklige" Kino-Spektakel „Alien" findet in „Aliens - die Rückkehr" seine Fortsetzung und bald im Rechner seinen kleinen Bruder. Dem Genre der „Horror"-Filme wie „Zombie" und „Alien" folgen jetzt die Umsetzungen auf den Computer, und das recht erfolgreich, wie es scheint. Das Programm, dem die zweite Aliens-Fassung zugrunde liegt, befindet sich sozusagen schon in den Startlöchern.

Für alle, die „Alien" bzw. „Aliens - die Rückkehr" nicht gesehen haben sei hier die Story kurz erklärt. Zunächst befindet sich eine Raumschiff-Crew auf Erkundungsfahrt und landet auf einem unbewohnt erscheinenden Planeten. Wie die Leutchens da so rumspazieren, entdecken sie eine Höhle, in der seltsame ovale „Dinger" rumliegen. Keiner weiß so genau, was diese „Dinger" sind, bis plötzlich eines platzt und etwas unendlich schwabbeliges (würg!) in das Gesicht eines nahestehenden Crew-Mitgliedes springt. Nach ein paar Tagen (oder waren es Wochen?) fällt das „Dings" vom Gesicht ab, und unser Crew-Mitglied macht sich daran, eine Riesenportion Spaghetti zu verdrücken. Nach den ersten Bissen passiert es.....er krümmt sich von plötzlichen Bauchschmerzen gepeinigt zusammen.......plötzlich platzt sein Bauch auf.....das Blut spritzt..(muß ja, gelle?)...und heraus kommt ein niedliches kleines ALIEN-Kind. Dieses zögert nicht lange, dreht sich einmal rum, begrüßt seine zukünftigen „Mahlzeiten" mit einem freundlichen Kkrrrrrooaarrr und verschwindet im Belüftungssystem des Raumschiffes. Wem es bis dahin noch nicht schlecht war, der übergab sich spätestens jetzt. Wie sich jeder denken kann, wuchs der kleine ALIEN zu einem großen ALIEN heran. Dabei verspeiste er nach und nach die ganze Crew - bis auf Officer Ripley, eine resolute junge Dame, die den Entschluß faßte, das Raumschiff samt ALIEN in die Luft zu sprengen und mit dem Raumgleiter weiterzukommen. Leider mußte Sie feststellen, daß ALIEN den Braten wohl gerochen hat und ebenfalls im Raumgleiter Platz genommen hatte. Mit etwas Unterdruck wurde dieser dann aus dem Raumgleiter geschleudert und Officer Ripley konnte sich endlich in ihre Kapsel schlafen legen. Ende des ersten Teils.

Im zweiten Teil geht's in gleicher Manier weiter. Während Officer Ripley nämlich in ihrem Raumgleiter den Schlaf der Gerechten schläft, wird Archeron kolonialisiert. Nachdem Ripley von anderen Raumreisenden aufgefunden und aufgeweckt wird, erzählt sie ihre Story ihren Vorgesetzten. Denen kann sie jedoch nur ein müdes Lächeln abringen, kurz, man glaubt ihr nicht.....bis....ja, bis der gesamte Funkkontakt zu den Kolonialisten abbricht. Mit einer Crew von 5 Mann macht sich Ripley dann auf, auf dem Planeten mal nach dem Rechten zu sehen. Hier setzt dann auch das Computer-Spiel ein.

Aliens – das Computerspiel – bald auch bei uns!

Sie befinden sich in der Basis des Planeten. Ihre Aufgabe ist recht einfach: Sie müssen über eben diese Basis wieder Kontrolle bekommen. Dazu müssen Sie die ALIENS in allen ihren Wachstumsstufen töten. Na dann mal ran! Dabei steuern sie die Crew-Mitglieder einzeln durch die Räume der Basis.

Hier Ihre Crew: Officer Ripley natürlich, einzige Überlebende des ersten „Alien-Abenteuers"; Corporal Hicks, reaktionsschnelles Überlebenstalent; Vasquez, belastbar; Burke, mehr an Geld als am Leben seine Kameraden interessiert; Lieutenant Gorman, „Frischling"; Bishop, Android.

Wird ein Crew-Mitglied von ALIENS gefangengenommen, ist sein Tod so gut wie besiegelt, es sei denn, Sie können es noch schnell genug befreien. Jedes Crew-Mitglied besitzt eine Kamera am Helm, deren „Bilder" auf Ihren Computer übertragen werden. Außerdem sehen Sie auf dem Screen die jeweils agierende Person, Ihren Score, den jeweiligen „Zustand" der Person usw. usw.

Man kann also nur gespannt sein, auf dieses Game, das vom Aufbau her an **„Zombi"** erinnert. Der genaue Testbericht erwartet Sie in Kürze.

Martina Strack

Redaktionsmitglied Thomas Brandt dankt noch einmal für die freundliche Unterstützung der Film- und Theaterbetriebe Georg Reiss GmbH, Kassel/München.

RUSH WARE
Online with the trend.

präsentiert

SUPER CYCLE

DEUTSCHE ANLEITUNG

- Für Commodore C 64/128 (Kassette + Diskette)
- Jetzt auch für Atari ST
- Jede Rennstrecke hat andere Gefahrenstellen: Wasser auf der Fahrbahn, Eis, Straßensperren und andere gefährliche Hindernisse.
- Auf Tages- und Nachtetappen fahren Sie durch Städte und über Land, durch Hügel-, Berg- und Wüstenlandschaften. In flimmernder Hitze passieren Sie Cape Canaveral.

EPYX®

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH. Mitvertrieb: Microhändler GmbH.

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF Horten und Quelle sowie in gutsortierten Computershops.

ASM-JAHRESRÜCKBLICK

Auf den folgenden vier Seiten stellt die ASM-Redaktion noch einmal eine Auswahl der besten Computer-Programme des Jahres 1986 vor. Aus diesen Vorschlägen (Programme, die der Redaktion gut gefielen) sollt Ihr eine JAHRESHITPARADE wählen! Zu vergeben sind insgesamt 30 ASM-Abos! Schreibt also Eure „TOP 10“ auf eine Postkarte (es „dürfen“ auch andere als hier vorgestellte Programme gewählt werden!) und schickt diese, mit der Auflistung der 10 besten Programme aus 1986, an die ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Jahreshitparade“. Einsendeschluß ist der 15. 1. 1987. Jede Postkarte nimmt an der Verlosung teil.
Und nun geht's los:

Programme aus ASM 3/86

Tau Ceti *von* **CRL** *war einer der Meilensteine in Sachen „neue Software“.*

Little Computer People *spielte sich in die Herzen der Software-Freaks* **(Activision).**

Yie Ar Kung-Fu *von* **Imagine:** *Besteller!*

Das *Adventure für die 16-bitter:* **Brataccas** *von* **Psygnosis.**

Terrormolinos (Melbourne House): *Einzigartig!*

Eine der schwierigsten Aufgaben hatten die Adventure-Freunde beim Hit: **Secret of St. Bride's** *von* **St. Bride's/Audiogenic.**

Laser Basic von Ocean *bietet hervorragende Graphikmöglichkeiten, hat eine enorme Geschwindigkeit und bietet viele Anwendungsmöglichkeiten.*

Programme aus ASM 4/86

Auf vielen Rechnern zuhause: **International Karate** *von* **System 3/Endurance.**

Ließ die Spectrum-Fans in Verzückung geraten: **Durell's Saboteur**

Schoß und ritt, was das Zeug hielt: **Kane** *von* **Mastertronic.**

Odin *„leistete sich" mit* **Robin of the Wood** *einen Super-Renner, der zu den besten Spectrum-Spielen gezählt werden muß.*

Eines der ersten, wirklich guten Textverarbeitungs-Systeme für den Atari-ST war **Atari First Word** *von* **GST.**

Geheimnisvoll, spannend und logisch aufgebaut. Diese waren die „Charakterzüge" des **PSS-***Adventures* **Swords and Sorcery.** *Bemerkenswert!*

Adventure-Durchbruch auch bei den 16-bittern: **Borrowed Time** *von* **Activision.**

Ein Knüller ganz besonderer Art war die Spielhallen-Umsetzung von **Bomb Jack.** *Der „Verantwortliche" dafür war das britische Software-Haus* **Elite.** *Einfache Spielidee und tolle Spannung ergeben einen „Bomben"-Hit!*

Ein echter Meilenstein gelang **Anthony Braybrook** *mit dem* **Hewson-***Hit:* **Uridium!!!**

Game Maker *von* **Activision** *bescherte vielen Usern die Möglichkeit, hervorragende eigene Spiele herzustellen. Ein echtes High-Light.*

„Ready, steady, go", und ab ging die Post beim **Mastertronic-***Knüller* **Formula 1 Simulator!**

Einen lustigen Zwitter bescherte uns **CRL/ Delta 4** *mit ihrem* **Robin of Sherlock.**

Cheetah's SpecDrum *„verbesserte" die Klangmöglichkeiten des ZX-Spectrums auf eigene Art!*

Eigene Rennstrecken konstruieren und ordentlich Gas geben konnte man bei **Activision's Fast Tracks**

Nicht umsonst ist das Programm **Colossus Chess 4.0** *von* **CDS** *der aktuelle Champion des ASM-Schachturniers. Ein leistungsstarkes Programm für höchste Ansprüche und viele Rechner!*

Wer hat sich nicht gern mit Personen aus einem Adventure „unterhalten?" **Heavy on the Magick** *von* **Gargoyle** *macht's möglich?*

Programme aus ASM 5/86

Ein hervorragendes Strategie-Adventure mit sehr guten Graphik-Eigenschaften: **Mugsy's Revenge/Melbourne House.**

iD, *das unbekannte Wesen im Computer, konnte begeistern!* **(Nu Wave)**

Rainbird *schuf mit* **The Pawn** *eines der zauberhaftesten Adventures!*

Programme aus ASM 6/86

Ein „vielbeachtetes" Spiel: **Martech** hat es gemacht: **Sam Fox Strip Poker**

Classroom Chaos vom **Central Solution** bot einen ganz besonderen Adventure-Spaß!

Topographie Deutschland von **Radarsoft:** Ein unterhaltsames wie lehrreiches Programm!

Quill, Illustrator und Patch von **Gilsoft** müssen nicht länger vorgestellt werden!

Ein Malprogramm der Superlative für Atari ST ist **Ariolasoft's Degas**

Die Persiflage war besser als das Original: **Boggit**, das Adventure von **CRL**

Eine Mörderjagd, die Spaß machte: **Activision** stellte uns die Aufgabe bei **Murder on the Mississippi.**

Nicht minder spannend ging's bei Herz von Afrika zu **(Ariolasoft).** Ein Spiel für höchste Ansprüche!

Leaderboard von **Epyx/US Gold** ist vermutlich die beste Sport-Simulation, die es gegeben hat! Auch „Nichtgolfer" waren schier aus dem Häuschen!

Ocean hat es verstanden, mit **Batman** ein Spiel zu entwerfen, das neben „lustiger Spannung" auch die Geschicklichkeit des Spielers anspricht. Deswegen wurde es natürlich nie langweilig!

Programme aus ASM 7/86

Kingsoft's Winter Olympiade war ein Renner für die Freunde des C-16! Spannung und gesundes Konkurrenz-Verhalten bei winterlichen Disziplinen!

Graphic Adventure Creator – ein Konkurrent für den Quill? Mit Sicherheit! (von **Incentive**)

An „Frechheit" kaum noch zu überbieten: **Gremlin's** Unhold, der sich **Jack the Nipper** nennt.

„Alte" Spielidee, aber dennoch reizvoll: **Thrust** von **Firebird!**

„Gespaltene Persönlichkeiten" **(Split Personalities)** galt es, wieder ins „rechte Licht" zu puzzeln. Der „V.I.P.-Express" wurde von **Domark** auf die Reise geschickt.

Reflexe waren vonnöten: **Action Reflex** ließ die „Kugel" so richtig rollen! Ein **Mirrorsoft**-Programm.

Simulation und Action par excellance bot **US Gold's Infiltrator!** Spannend und farbenprächtig!

So machte „Adventuren" Spaß. Atari-Fans freuen sich auf **Black Cauldron,** ein zauberhaftes Spiel mit erstklassiger Graphik. Von **Sierra On-Line.**

Programme aus ASM 8/86

Helm auf, Maschine angeschmissen, Drehen am Gashebel – dann ging der „Punk ab" beim **US Gold** *– Renn-Hit* **Super Cycle!**

Dan Dare (Virgin): *Herrliche Graphic, irrer Comic – ein toller Spaß!*

Mit **Leather Goddesses of Phobos** *setzte* **Infocom** *seine Serie der erstklassigen Adventures fort. Wieder einmal ein Leckerbissen!*

Ein weiterer Comic, der in den Computer hüpfte: **Dragon's Lair. Software Technics** *besorgte die Umsetzung des Spielhallen-Hits.*

Alligata *angelt sich Tony Crowther und brachte ein Spiel auf den Markt, das eigentlich „ein Jahr zu spät" kam:* **Trap** *kam dennoch gut an, begeisterte die Fans!*

Microdeal's Animator *ließ die Bilder auf dem Atari ST so richtig laufen!*

Schlichte Verpackung, billiger Preis und kleines Handbuch. Dennoch bärenstark. **Vidcom 64** *von* **Alpha-Omega!**

Der künstlichen Intelligenz näherkommend: **Turbo Prolog** *aus dem Hause* **Borland.**

Programme aus ASM 9/86

Wohl eines der besten Computer-Spiele aller Zeiten: **Trivial Pursuit** *von* **Domark!!!**

Der „fröhliche Kanalreiniger" ist eher eine Ausnahme. Anders bei **Floyd the Droid (Radarsoft):** *Ihm gefällt's!*

Antiriad *heißt der neue Super-Hit von* **Palace Software.** *Ein „grenzenlos" gutes Spiel!*

Die Super-Serie der **Epyx**-*Sportspiele reißt nicht ab:* **World Games** *ist ein würdiger Nachfolger.*

Auf Tau Ceti geht's weiter: **CRL** *präsentierte vor kurzem* **Academy.**

Spielend leicht komponieren kann man auf dem Amiga mit **Instant Music** *von* **Ariolasoft!**

Spannend, günstig, klasse: **Mastertronic's Ninja!**

Der erste farbige Computer-Held ist **Cyborg** *von* **CRL**

Empire *ist die Umsetzung des Brettspiels „Risiko".* **Microdeal** *ist diese gelungen!*

Und noch ein Comic-Star, der Einzug in den Rechner gehalten hat: **Asterix** *von* **Melbourne House** *ist ein lustiges Abenteuer, das zu gefallen wußte!*

Neues Label **(FTL),** *neues Spiel* **(Lightforce),** *einfache Bedienung, und schon geht die Post ab!*

Nachschlagewerk

Programm: Sportlexikon, **System:** Atari (min. 32K RAM), **Preis:** 29 DM (Disk.), **Hersteller:** Atari Elektronik GmbH, **Bezugsquelle:** u.a. Compy-Shop,Mülheim.

Ganz „taufrisch" ist das **Sport Lexikon** aus dem Hause **Atari** ja nun auch wieder nicht. Trotzdem haben wir uns entschieden, dieses Programm einmal etwas näher zu betrachten.
Was zunächst einmal ins Auge fällt, ist die umfangreiche „knallrote" Anleitung. Damit ist zwar der Kopierschutz bei der Anleitung gewährleistet. Leider verlangt diese „Hintergrundfarbe" den Augen des Lesenden auch einiges ab, denn die schwarze Schrift wird mit der Zeit zu einem einzigen Buchstabengewirr.
Das Sportlexikon verwaltet Namen, Ergebnisse und Rekorde der ersten drei Plätze beliebiger Sportveranstaltungen. Das Programm ermöglicht, einen Medallienspiegel von einer bestimmten Veranstaltung erstellen zu lassen oder z.B. die Daten zu einem bestimmten Sportler zu erfahren.
Durch die sehr genaue Anleitung und das einfach zu handhabende Menü ist die Eingabe bzw. Abfrage von Daten kein Problem. Neben den abrufbaren Fakten erscheint auf dem Bildschirm jeweils noch eine kleine Grafik (Basic ?), sozusagen die Garnierung des Ganzen. Das wäre allerdings dann auch schon so ziemlich alles gewesen. Nichts überwältigendes, also, aber für diesen Zweck preislich noch akzeptabel. *str*

Grafik	4
Handhabung	7
Aufbau	7
Effekt	3

Wie geht's denn heute?

Programm: Biorhythmus, **System:** Atari ST, **Preis:** 49 DM, **Hersteller:** Pahlen & Kraus Software, Kolonnenstr. 28, 1000 Berlin 62, Tel.: 030/7826906.
Wenn Sie wissen wollen, wie Sie sich in den nächsten Tagen fühlen, dann schauen Sie doch mal in das **Biorhythmus**-Programm der Firma **Pahlen & Krauß** hinein. Voraussetzung ist, daß Sie einen Atari ST mit Farb- oder monochromen Monitor besitzen. Dieses Programm wird einfach mit Hilfe der Maus und dem GEM-System bedient. Alle Eingaben werden auf einem Eingabeformular getätigt. Namen und Geburtsdaten von bis zu 100 Personen können gespeichert werden und brauchen daher nicht immer wieder eingegeben zu werden. Das Programm benutzt die natürlichen Zyklen der körperlichen, seelischen und geistigen Phasen. Diese Zyklen haben folgenden Perioden:
körperlich: 23 Tage
seelisch : 28 Tage
geistig: 33 Tage
Ausgehend vom Lebensalter wird anhand dieser Perioden der aktuelle Phasenwert berechnet und grafisch angezeigt. Die Darstellung kann sich über einen Ausschnitt von einem bis zu 99 Tagen erstrecken. Der Ausschnitt kann dann auf Wunsch beliebig in einem Bereich von 0 bis 100 Jahren verschoben werden. Die Anleitung zu dem Programm ist in deutsch.
Die Berechnung der Kurven ist verblüffend schnell, erfüllt also die Erwartungen an einen solchen Superrechner. Der Ausdruck der grafischen Darstellung ist recht ausführlich beschriftet. Fazit: Eines der besten Biorhythmus-Programme, die ich je gesehen habe: schnell und leistungsstark!
Stefan Swiergiel

Grafik	9
Handhabung	9
Anreiz	8
Geschwindigkeit	10

Im Blickpunkt

C-16-Ballerei aus dem

Eine vielversprechende Vorabversion präsentierte **Gremlin Graphics** für den C-16 und C-16 +4. **Xcellor 8** heißt das neue Produkt. Die Grafik, die sich nach dem Laden des Spiels zeigte, kann sich wirklich sehen lassen. Über den Sound verliert man besser nicht zu viele Worte: Er beschränkt sich im Spiel auf Schußge-

Das perfekte Musiksystem

Programm: Music Machine, **System:** Spectrum, 128, +, ,2, **Preis:** ca. 165 DM, **Hersteller:** RAM Electronics, Unit 16, Redfields Industrial Park, Redfield Lane, Church Crookham, Aldershot, Hampshire GU13 ORE

Die **Music Machine** wurde von einer Sinclair-Untergruppe entwickelt. **RAM ELECTRONICS**, die durch das Turbo-Joystick-Interface bekannt wurden, haben wieder einmal ihre Fähigkeiten gezeigt, gute Geräte mit hoher Leistung zu einem niedrigen Preis zu entwikkeln. Die MUSIK MACHINE besteht aus einem Interface, das etwa die Größe von drei Zigarettenschachteln hat und einem Softwarepaket. Was aus dem kleinen Interface alles herausgeholt wird, ist beachtlich: Ein MIDI-Interface, Sound Sampling, Drums und noch einiges mehr.
Zunächst eine nähere Beschreibung des MIDI-Interfaces: Es hat den üblichen Standard, drei Buchsen für IN, OUT und THROUGH; einen Anschluß für die HIFI-Anlage, einen Anschluß für einen Kopfhörer (!) und einen Eingang für ein Mikrofon (zu dem Set gehört auch ein kleines Mikrofon samt Ständer).
Die Sound-Sampling-Möglichkeiten sind auch spitze. Bis zu acht Sounds zur gleichen Zeit können aufgenommen werden. Diese lassen sich nach Belieben verändern und können in eigenen Songs verwendet werden. Allerdings sind hier (Speicher-)Grenzen gesetzt. Insgesamt können nur 1.1 Sekunden bei einer Frequenz von 19.4 KHz gesamplet werden, doch für Effekte reicht das aus. Beim Drum gibt es acht vorgegebene Stimmen, die aber vom User verändert werden können. Der Einsatz und die Art des Drums wird mit der Software bestimmt.
Eine interessante Fähigkeit der MUSIK-MACHINE ist die Echo-Einheit. Die durch das Mikrofon aufgenommenen Geräusche werden verzögert. Die Länge der Verzögerung hängt wiederum von der Größe des Speichers ab.
Soweit die Möglichkeiten. Jetzt zur mitgelieferten Software. Das Programm ist total Menü-gesteuert. Das Hauptmenü bietet 13 Optionen an, zeigt den Namen des Stücks, die acht gesampleten Sounds und den freien Speicherplatz in Milisekunden an. Etwas verwirrend ist jedoch das Ansprechen der Optionen. Diese werden durch das Drücken einer Taste, die im Menü groß geschrieben ist, angewählt. z.B. „R“ für 'sampleR'oder „O“ für 'pianO'. Das hätte doch einfacher gemacht werden können!
Zu Anfang sollte man sich zwei Demos anhören, die sich auf der B-Seite der Kassette befinden. Das erste zeigt, wie drei verschiedene Drum-Elemente eingesetzt werden können, um komplizierte Rhythmen herzustellen. Das zweite ist eine einfache Melodie, die aus zwei gesampleten Sounds, einem Klavier und einem E-Bass besteht. Hat man genug gehört, kann man sich nun mit dem System befassen. Am besten, man probiert an den vielen Menüpunkten ein bißchen herum, experimentiert mit den verschiedenen Effekt-Möglichkeiten. Negativ ist mir nur aufgefallen, daß sich beim Komponieren nur zwei Stimmen verwenden lassen (obwohl mehr Stimmen gleichzeitig gespielt werden können) und daß es nicht möglich ist, über MIDI von einem Keyboard Sounds in den Speicher des Spectrums zu spielen.
Insgesamt ist MUSIC MACHINE gut geeignet für Amateure und Leute, die gerne privat Musik machen. Die Qualität ist sehr gut, das Preis-Leistungsverhältnis unschlagbar. Es wird bestimmt ein Hit!

Stefan Swiergiel

Soundausnutzung	10
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	10

Hause Gremlin

räusche und zu Beginn auf ein nervtötendes Gebrumme. Die Grafik entschädigt den Spieler aber reichlich.

Sie steuern ein Raumschiff, das sich zu Beginn des Spiels vor der Bank befindet. Das Ganze findet in einem großen Labyrinth statt. Die „Mauern“ sind durch eine Art „Plattform-Grafik“ dargestellt, die sich durchaus mit der auf „größeren“ Computern messen kann. Auf dem Screen ist nur ein Bruchteil des Labyrinths zu sehen. Dafür zeigt eine kleine Grafik im oberen Teil des Bildschirms an, wo sich das eigene und die feindlichen Raumschiffe befinden. Weitere Anzeigen betreffen „Geld“, „Treibstoff“ und „Schilde“ sowie die jeweilige Anzahl der abgeschossenen feindlichen Raumfahrzeuge.
Wenn man einige „Feinde“ abgeschossen hat, kann man in die Bank „einschweben“ und wird dort ausgezahlt (nach welchem Modus auch immer). Weiß der Kukkuck, wieviel „Wert“ die einzelnen Feinde haben. Jedenfalls wurde ich immer unterschiedlich ausgezahlt. Leider konnte ich in dieser Vorabversion keine Möglichkeit erkennen, meinen Treibstoffvorrat wieder aufzufüllen. Deshalb fand mein Spiel mit leerem Tank immer sein Ende.
Insgesamt darf man auf die Markteinführung des Programms gespannt sein. Schon jetzt möchte ich sagen, daß dieses Game sicherlich seine Freunde unter den C-16-Usern finden wird.

Martina Strack

Adventure Corner

Aus dem Schlaf gerissen ...

Programm: ZZZZ, **System:** Spectrum (neu), C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Vertrieb:** Micro-Händler, Mönchengladbach.

ZZZZ von MASTERTRONIC ist ein Adventure, das schon vor einer Weile für den Commodore 64 erschienen ist. Jetzt gibt es das „etwas umständliche" Adventure auch für den Spectrum.
Mit „umständlich" umschreibe ich die Tatsache, daß man mit dem Joystick bestimmte Icons anwählen kann, die Ihnen Standard-Befehle, wie EXAMINE, LOOK usw., ausgeben. Doch: das ständige Hin und Her zwischen Joystick und Tastatur erscheint mir unnötig! Der Spielfluß ist gesichert, wenn Sie sich gleich auf das Keyboard verlassen!
Das Spiel beginnt damit, daß Sie in einen tiefen Schlaf fallen und so herrlich träumen; vermutlich schnarchen Sie auch dabei, denn worauf sollte sich der Titel ZZZZ sonst beziehen? Ihren Träumen „entkommen" Sie, wenn Sie die Schranken der Zeit überwinden. Dann allerdings erwartet Sie eine wahrlich verrückte Welt: Einmal fahren Sie mit einem Londoner Bus, dann wieder finden Sie sich an einem herrlichen Sandstrand wieder. Buddeln Sie dort ruhig einmal mit Ihrer Schaufel: Vermutlich werden auch Sie auf einen „Sandmann" stoßen, der sich dann sofort in einem Iglu verkriecht!
Keine Angst, ich bin nicht verrückt. Das Programm ist halt was für „starke Nerven"! Die Problem-Lösungen, denen Sie auf der Spur sind, sind dennoch „greifbar". Mit ein wenig Logik kommt man gut durch.
Das Vokabular ist bei ZZZZ eigentlich recht groß, so daß man den Computer mit einigen „Ideen" füttern kann; die Antworten sind teilweise „unvorhersehbar" und ganz lustig. Die Grafik ist Durschnitt, während die Story Appetit auf Mehr bereitet. Auch der Preis sollte mitentscheidend sein, wenn es um die Anschaffung von ZZZZ geht.

fripp

Grafik	6
Story	9
Vokabular	8
Atmosphäre	7

FACING NORTH
PERIODICALLY A BUS RUSHES PAST.
AVAILABLE EXITS W.E.S
YOU HAVE BEEN ARRESTED FOR JAYWALKING AND TOSSED BACK INTO THE SEA.
PRESS ANY KEY TO CONTINUE.

Auf & unter dem Wasser

Programm: Sea Search, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, Cornwall, England.
Daß man auch auf dem IBM „adventuren" kann, beweist **MICRODEAL** mit seinem Hi-Res-Grafik-Abenteuer **SEA SEARCH!** Bei diesem farbenprächtigen Adventure geht es um die Schatzsuche in der Südsee. Bestimmte Dinge zu finden, diese zu benutzen und wirkungsvoll einzusetzen, ist Ihre Aufgabe! Zu Beginn finden Sie sich auf einer einsamen Insel wieder, die außer einem Wasserfall nichts Besonderes zu bieten hat - das scheint aber nur so. Nachdem Sie wie ein Robinson auf dem Eiland „umhergeirrt" sind, bemerken Sie einen hölzernen Steg. Geben Sie „Go Dock" ein, und schon sind Sie an Ort und Stelle. Am Steg sehen Sie ein Motor-Boot, das Sie besteigen sollten, wenn Sie die Insel verlassen möchten. Mit „Go Boat" steigen Sie ein; danach geben Sie immer nur die Richtungen an, die Ihnen vom Computer angeboten werden.
Nach einiger Zeit werden Sie eine weitere kleine Insel sehen, die Sie mit „Go Island" betreten können. Ein etwas unfreundlicher Freibeuter versperrt Ihnen den Weg. Mit etwas List und Tücke können Sie sich seiner entledigen. Wenn Sie möchten, können Sie auch mal ins kühle Naß springen („Go Ocean"). Gehen Sie hernach „down", so können Sie die herrliche Welt der Tiefsee bestaunen!
Es ist allerdings angebracht, nicht zu lange zu tauchen: Wenn man keine Sauerstoffflaschen dabei hat, ist man nach wenigen Sekunden „abgesoffen". Wer auf die Jagd nach „unterseeischen" (Wow, was für ein Wort!) Schätzen geht, sollte auch unbedingt eine Harpune zur Hand haben – Haie treiben sich in den Gewässern herum, warten auf „fette" Beute!
Also, genießen Sie die farbenprächtigen Unterwasser-Szenen bei einem hervorragenden Adventure, das zu den besten (aber auch kniffligsten!) für den IBM zählt! Sehr schön übrigens auch, daß Sie mit „Get All" gleich mehrere (also alle) Gegenstände, die „auf einem Haufen liegen", nehmen können. Einziger Nachteil: Für den Anfänger etwas zu schwierig!

Manfed Kleimann

You are on a sandy beach.
Obvious directions: North, South, East, West.
You see: a pirate, a boat, the ocean.
OK, asm-test

You are on the bottom of the ocean.
Obvious directions: Up.

Grafik	9
Story	7
Vokabular	7
Atmosphäre	10

Floppy-Jockey im Wunderland.....!

Programm: Eis und Feuer, **System:** C-64, **Preis:** 79,95, **Hersteller:** Euro Gold, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst.

3 Jahre hat es gebraucht, bis dieses deutsche Adventure das Licht der Welt bei **Euro Gold** erblickt hat. So lange war nämlich die Erstellungszeit für **Eis und Feuer.** Ganz klar, daß ich auf dieses Spiel ganz besonders gespannt war.

Nach dem Öffnen der gut gestalteten Packung fielen mir gleich 3 Disketten entgegen, die jeweils beidseitig bespielt sind. Welch ein Aufwand! Zunächst muß die Hauptdiskette geladen werden, und ich sah alle positiven Erwartungen von diesem Mammutwerk zunächst bestätigt. Während des Ladens ertönt ein flotter Sound, der wirklich hörenswert ist, und die an der Erstellung des Adventures Beteiligten werden in einem Vorspann, ähnlich wie in Kino-Filmen, gezeigt.

Auch der Einstieg in das Adventure ist gut gelungen: Man hat eine „Mental-Reise" in eine andere Zeit gebucht. Nachdem ich über die Gefahren aufgeklärt wurde (unkontrollierbar) stimmte ich dennoch der Durchführung zu. Dann kommt das Kommando: „Bitte Diskette B einlegen". Wird gemacht!

Ich befinde mich also auf einem Waldweg und sehe einen Wegweiser. Klar, daß ich den lesen will! Leider gibt mir der Computer zur Antwort, daß das unmöglich ist. Bin ich blind? Wie dem auch sei, jedenfalls merke ich sehr bald, daß man sich mit dem Text des Adventures sehr viel Mühe gegeben hat. Der Computer gibt mir nicht nur an, daß er einen bestimmten Befehl nicht verwerten kann, bestimmte Worte fehlen auch in seinem Befehlssatz, oder er sagt mir z.B. „Suche Dir einen anderen Weg aus", wenn er meint: „Es gibt keinen Weg nach Westen". Auch das sagt er ab und zu. Die Antworten variieren also recht nett, was aber leider nichts daran ändert, daß sein Wortschatz wohl recht dürftig ist.

Nach etwas Suchen finde ich also ein Schloß mit sperrangelweit offener Tür, vor dem nur ein paar Wachen ihren Mittagsschlaf halten. Ist ja prima, denke ich mir und gebe ein: „betrete Schloß" („gehe" versteht er nämlich nicht). Ganz niedergeschmettert erfahre ich, daß das „unmöglich" sei. Na, ganz so unmöglich kann das doch gar nicht sein, sonst wäre das Adventure kein Adventure, dachte ich mir dann und probierte diverse Satzstellungen aus neben anderen Möglichkeiten, wie z.B. zunächst die Schwelle zu betreten. Nichts klappt!

O.K., dumm wie ich nun einmal zu sein scheine, verlasse ich mich auf die in der Begleitinformationen angebotenen Hilfen, derer es zwei Sorten gibt: Zunächst wäre da der Systembefehl „.hint". Systembefehle ändern nichts am Stand des Adventures sondern sollen den Bedienungskomfort erhöhen. Von Idee und Umfang recht brauchbar, helfen mir diese jedoch auch nicht weiter. Unter „.hint" erfahre ich, daß ich die gute Gelegenheit ja mal nutzen könnte, mir das Schloß anzusehen. Ich könnte ja versuchen, an den Wachen vorbeizuschleichen (was das Programm übrigens nicht kennt). Die zweite Möglichkeit besteht in der Nutzung eines weiteren Systembefehls, der laut Anleitung aber nur als „letzte Rettung" gedacht sein soll.

Ich bin gerne bereit, mich retten zu lassen und dafür auch die geforderte Leistung zu bringen. Nach Eingabe des „.Clue"-Befehls erscheint nämlich eine Zeile mit Buchstaben, die nach den Vorgaben in der Anleitung „decodiert" werden müssen (eine Heidenarbeit!). So war ich denn auch gespannt, jetzt des Rätsels Lösung zu erhalten. Um so größer die Enttäuschung als ich erfahre, daß ich das Schloß betreten soll (wörtlich!), die Wachen schlafen lassen und mich selbst offen und ehrlich zeigen soll. Da lachen ja die Hühner!

Von wegen „Schloß betreten" war ja 'n Witz! Na dann laufe ich eben noch eine Runde durch den Wald, sehe abgeknickte Bäume, Zwerge, die ich nicht ansprechen kann, eine Kirche, die ich nicht betreten kann und so fort. Allerdings ist mir in der Zwischenzeit ein weiterer Systembefehl aufgefallen, nämlich „.Pic on". Damit schaltet man die Bilder in das Adventure ein, die ich schon vermißt hatte. Die Grafik ist wirklich fantastisch! Leider hat die ganze Sache einen Nachteil, und jetzt komme ich auf den Diskettenwechel zu sprechen.

Es ist klar, daß man ab und zu Disketten wechseln muß, wenn ein Adventure auf 6 Diskettenseiten abgelegt ist. Wie ich allerdings feststellen mußte, befinden sich die Bilder alle auf Diskette E. Das heißt, daß jedesmal, wenn ein Bild an der Reihe ist, auf dem Bildschirm der Befehl erscheint: Bitte Diskette E einlegen. Nachdem man das getan hat, wird das entsprechende Bild auf die Mattscheibe gebracht. Will man dann weiterspielen, fordert das Programm die entsprechende Diskette zurück, z.B. Diskette B. Diesen Vorgang darf man bei jedem Bild durchführen (na, dann prost!).

Der Adventurer wird aber vermutlich, spätestens nachdem er einmal die ganze Diskettenwechsel-Geschichte mitgemacht hat, aus Bequemlichkeitsgründen auf die Grafik verzichten. Schade, daß man die Bilder nicht auf den Textdisketten untergebracht hat und stattdessen andere „Räume" auf die Diskette E verlegt hat.

Nun, ich endete auf einem Felsen vor einer kleinen Höhle in den Fängen eines Flugdrachen. Das war der erste Streich.

Beim zweiten Versuch wurde dann endlich klar, warum ich bisher niemanden angreifen usw. konnte. In alter Gewohnheit (von englischen Adventures) hatte ich alles klein geschrieben. Schande über mich! Das Adventure versteht vorwiegend nur „richtige" deutsche Sätze mit Groß- und Kleinschreibung. Demnach wurde die ganze Sache natürlich etwas interessanter.

Die Charakterisierung dieses Adventures ist nicht ganz leicht, da es im ganzen weder ganz schlecht noch sehr gut ist. Das Prädikat „mittelmäßig" würde aber auch nicht zutreffend sein. Eher kann man schon sagen, daß mehrere Bestandteile sehr gut, andere ganz schlecht sind. Das sieht dann so aus: Das Textverständnis sowie das Jonglieren mit den Disketten bei Spiel mit Grafik ist als schlecht zu bezeichnen, die Grafik und die Textausgabe als sehr gut. Ebenso bieten die verschiedenen Systembefehle ganz gute Einflußmöglichkeiten. Der Spielspaß und die Story sind als durchschnittlich bis gut einzustufen, wobei sicherlich auch die Gesamtgestaltung starken positiven Einfluß ausübt. Schade, daß dies durch das mangelhafte Vokabular (z.B. versteht der Parser nur „schau" und nicht „schaue" usw.) und das „nervige" Diskettenwechseln nicht mehr so viel Spaß macht.

Martina Strack

Grafik	10
Handhabung	3
Atmosphäre	8
Story	9

Ein dunkles Geheimnis

Programm: Zork III, **System:** C-16 +4, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Infocom, **Bezugsquelle:** u.a. ifi Dipl.-Ing. Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20 2152 Horneburg.

Freunde der Nacht! Hier meldet sich **Zork III** zu Ihren Diensten. Das berühmtberüchtigte Adventure von **Infocom** kann auch auf dem C16 +4 gespielt werden. Hier findet sich der Abenteurer in der düsteren Welt von ZORK III wieder, im Land des Schattens, umgeben von hohen Bergen und Wüsteneien, und wird den seltsamen Glanz der Kristall-Grotte ebenso kennenlernen, wie das Schwert der geheimnisvollen vermummten Figur, die ihm auf seiner Suche nach dem Geheimnis von Zork begegnen wird.
So, das war nun genug der Schwärmerei, jetzt wird's handfest. Der Abenteurer befindet sich zu Beginn des Spiels am Fuße einer endlosen Treppe (die wirklich endlos ist, wie ich später feststellen mußte). Zu seinen Füßen liegt eine Lampe, die man geflissentlich gleich anmachen sollte. Im Süden davon liegt ein Berg, in dessen Innern sich ein Schwert befindet (weiß der Himmel, wie es da hinein gekommen ist).
Einige Meilen südöstlich davon wird der Wanderer auf eine wunderschöne Kristall-Grotte stoßen, die im Süden in die königliche Halle mündet. Dort befindet sich eine rostige Tür, die sich durch nichts und niemanden öffnen zu lassen scheint. Im Westen vom „großen Berg mit dem Elfen-Schwert in der Mitte" liegt das Land der Schatten, das übrigens ziemlich ausgedehnt ist. Nachdem ich den unterirdischen See besichtigt hatte, traf ich am Rande dieses Landes auf die schon oben angesprochene „vermummte Figur„, die mich partout nicht nach Südosten gehen lassen wollte. Übrigens hatte ich wie von Geisterhand plötzlich das Schwert in der Hand, das ich zuvor nicht aus dem Berg rausbringen konnte. Also kämpfte ich gegen den „großen Unbekannten", weil der nicht mit sich reden ließ. Wie ich feststellte, scheint es zwei Möglichkeiten des Schlachtverlaufs zu geben: entweder ich sterbe „vorrübergehend" (weil mich der große Zork noch für seine Experimente braucht, läßt er mich aus den Klauen des Todes wieder entfliehen) oder ich kämpfe sofort mit dem Schwert gegen die Figur an, und der Kampf dauert „endlos". Der Parser dieses Programms versteht sehr viel und kann ohne Abstriche als gut bezeichnet werden, wenn das Ganze vielleicht auch nicht so witzig ist, wie es Infocom sonst so bringen kann. Dennoch, Spaß macht das Spielen auf jeden Fall. So hatte ich „mitten in der Pampa" mal „say" eingegeben. Daraufhin gab mir das Programm aus, daß es ein Zeichen eines bevorstehenden geistigen Kollapses sei, wenn ich mit mir selbst rede. Ab und an sorgt auch ein „Fehler" für unfreiwillige Komik: Während meines Kampfes mit der „Figur" gab es ein Erdbeben. Dabei wurde Geröll gelockert, das auf mich herabfiel. Ich gab daraufhin „hide" ein und das Programm fragte mich: „What do you want to hide?". Ich antwortete mit „me", woraufhin die Frage folgte „What do you want to hide the me in?".
Die Atmosphäre kann in diesem Adventure ebenfalls als gelungen bezeichnet werden, obwohl es sich um ein reines Textadventure handelt. Die „blumigen" Beschreibungen lassen jedoch sofort die „Bilder" vor dem „geistigen Auge" entstehen. Fazit: Das Adventure ist jedem C-16+4-Besitzer wärmstens zu empfehlen!

Martina Strack

Grafik	(Keine)
Story	7
Vokabular	6
Atmosphäre	8

Das Beben

Programm: Aftershock, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Interceptor, England.

Da kommt Freude auf! Klein Tschernobyl für jedermann bietet **Interceptor** mit **Aftershock.** Hier die Story: In der Wüste wurde ein Atomtest durchgeführt. Unglücklicherweise liegen das Testgelände und Ihre Heimatstadt auf einem Erdbebengürtel. Es kommt, was kommen mußte. Die losgelassenen Atömchen versetzen der Erde einen kräftigen Stoß, der sich in Ihrer Stadt als Erdbeben bemerkbar macht. Nach den ersten Erdstößen flüchtet die Bevölkerung mit einer Ausnahme. Sie bleiben da! (Schließlich kommt die Katastrophe ja erst noch, und Sie müssen ja verfügbar sein.)
Und so sitzen Sie also in Ihrem Büro (das das Erdbeben übrigens ganz gut überstanden hat). Dann erhalten Sie die Nachricht von einem ähnlichen „einsamen Streiter", der noch im Atomkraftwerk außerhalb der Stadt sitzt. Er teilt Ihnen mit, daß dem Kühlsystem des Reaktors infolge der Erdstöße „Tscherno-übel" geworden ist, und wenn Sie sich nicht sputen und das Ding reparieren, müssen wir alle sterben.

Nun, letzteres müssen wir ja sowieso alle mal, aber Sie als pflichtbewußter Mensch mit Sinn für die Abenteuer des 20. Jahrhunderts machen sich also auf den Weg, raus aus der Stadt, rein ins Atomkraftwerk.

Den Spieler erwartet hier ein dicker Batzen Text, der zunächst einmal bewältigt sein will. Einige Räume sind auch bildlich dargestellt, wobei man die Grafiken als ganz ordentlich bezeichnen kann. Das Vokabular ist mäßig. Obwohl der Parser mehr als nur Verb und Substantiv versteht, ist der Wortschatz leider sehr begrenzt. Insgesamt gesehen, ist das Adventure jedoch recht originell, so daß es sich durchaus lohnt, sich damit zu beschäftigen.

C. E. French

Grafik	8
Story	6
Vokabular	6
Atmosphäre	9

„Der Kahlkopf"

Programm: Brian the Bold, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 3 Mark, **Hersteller:** Central Solutions, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Ein „gequilltes/illustrates" Spectrum-Adventure. „Na, und? Nichts Besonderes!", werden sich viele sagen, wenn Sie diesen Bericht lesen. Gut, diese Leute haben im Prinzip recht. Dennoch: **BRIAN THE BOLD** von „Very-Low-Budget-Spezialist" **CENTRAL SOLUTIONS** bietet ein akzeptables Grafik-Abenteuer, das zum Preis von etwa 2,80 DM mit Sicherheit nicht „zu teuer" ist.- Ganz im Gegenteil: Sie werden für dieses Geld in eine phantasievolle Welt des Mittelalters geführt, wo Sie sich als einfacher Bauernjunge Brian einen Traum erfüllen möchten. Die Gelegenheit zu einem aufregenden Abenteuer ist gegeben: Der „gute" König Frederick ist in Sorge. Seine bezaubernde Tochter Leanora wurde vom Bösewicht Bragen entführt. Sie befindet sich nun im gefürchteten Black Tower, dem Schwarzen Turm, und wartet händeringend auf erlösende Hilfe. Viele der kahlköpfigen („bold") Ritter mußten bislang nach vergeblicher Suche unverrichteter Dinge zurückkehren. Jetzt sind Sie an der Reihe! Brian's Stunde ist gekommen...
Das Adventure „versteht" eine Reihe von Vokabeln, so daß man sich sehr schnell in der Atmosphäre des „Dunklen Zeitalters" zurechtfindet. Die Grafiken sind nicht so gut gelungen; ja, manchmal vermißt man sogar welche an wichtigen Stellen. Dennoch kann man mit einfacher Logik und geringen Englisch-Kenntnissen beruhigt zuwerke gehen; das Programm hat einiges an Überraschungen zu bieten. Es hat Spaß gemacht, mit Brian auf die Reise zu gehen! Man merke sich: „Billige" Adventures müssen nicht unbedingt schlecht sein!

mk

Grafik	5
Story	7
Vokabular	7
Atmosphäre	8

Das ist spitze!

Für einen neuen ASM-Abonnenten erhalten Sie eines der **kleinsten Radios der Welt!**

Für einen von Ihnen geworbenen neuen ASM Abonnenten erhalten Sie eine LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer

Leser werben Leser

Bestellkarte und Gutschein

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Dafür erhalte ich die LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer. Ich weiß, daß Eigenwerbung nicht möglich ist. Die Prämie schicken Sie nach Eingang der Zahlung für das neue Abonnement an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Ausschneiden und absenden an:
Tronic-Verlag GmbH
ABO Service
Postfach
3440 Eschwege

Ich bin der neue Abonnent. Ich abonniere ASM zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 55 DM (Inland/10 Ausgaben) für mindestens 1 Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73 DM. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnementsjahres gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift

Mit dieser Neubestellung ist keine Abbestellung verbunden

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . . !!!

Wahnsinn! Hier sind wieder seitenweise Tips, Tricks und Pläne für Euch. Ich habe mir überlegt, daß es vielleicht gar nicht so schlecht wäre, demnächst ein bestimmtes Spiel als Schwerpunkt des Secret Service auswählen. Was haltet Ihr davon? Über die vielen Zuschriften habe ich mich sehr gefreut und hoffe, daß das auch weiterhin so toll klappt. Solltet Ihr in irgendeinem Spiel Probleme haben, schickt Eure Anfragen an den Tronic Verlag, ASM-Redaktion, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Ich versuche dann, die Lösungen zu finden und in einer der nächsten Ausgaben zu veröffentlichen. So, und nun heißt es wieder: TOP SECRET!

Ein großer Teil der Zuschriften von Euch beschäftigten sich mit **INFILTRATOR.** Es gibt Probleme über Probleme. Deshalb will ich Euch „mal unter die Arme greifen":

Das Spielziel: Der Spieler muß MAD LEADER an der Zerstörung der Welt hindern.

Die erste Mission:

Fliege zu dem feindlichen Hauptquartier und fotografiere die geheimen Dokumente und Kriegspläne.

- Immer versuchen, mit unbekannten Jets zu kommunizieren. Diese sind dann gezwungen, ihre Identifikation bekanntzugeben.
- Wenn der Name des Piloten albern klingt, dann ist Vorsicht angebracht.
- Den Gegner sollte man erst dann angreifen, wenn man wirklich freie Schußbahn hat. Ansonsten wird man selbst abgeschossen.
- Immer in ca. 200 Fuß Höhe fliegen. So brauchen die Gegner länger, um Dich ausfindig zu machen.
- Den Turbo so oft wie möglich anwenden. So wird der Benzinvorrat am besten ausgenutzt. Allerdings sollte die Ölanzeige genau betrachtet werden. Wird das Öl zu warm, den Turbo abschalten, bis sich das Öl wieder abgekühlt hat.
- Die besten Waffen sind die Hitze-Missiles. Sie sollten nicht verschwendet werden. Warte, bis sich ein feindlicher Jet vor Dir befindet, und dann Feuer drücken. Kaboomm!
- Immer den ADF benutzen. Am besten gleich nach dem Abheben programmieren.
- An der feindlichen Station angekommen, kann man verschiedene Gegenstände auswählen, die helfen sollen: Gas, Granaten, Kamera usw.
- Ein Raum, der grau ist, sollte genau durchsucht werden. Hier wird man auf jeden Fall wichtige Sachen finden.
- Die Sicherheitskarte und eine Uniform befinden sich in dem Gebäude im Bild zwei.
- Die zu fotografierenden Dokumente befinden sich in den Bildern vier, fünf und sechs.
- Mit einem elektronischen Schlüssel kann die Alarmanlage abgeschaltet werden.

Mission zwei:

- Um die Wissenschaftler von der Basis wegzubringen, müssen diese unsichtbar sein. Dazu benötigt man eine Pille, die in dem Labor zu finden ist.
- Gib ihnen diese Pille, und sie werden verschwinden.
- Den Minensucher einschalten, bevor man die Landegegend des Hubschraubers verläßt oder betritt.

Mission drei:

- Keine Zeit verschwenden!
- Immer die letzte Bombe in der Nähe eines Ausgangs plazieren und schnell verschwinden.

Hier sind fünf Pokes für den C-16/Plus 4. Bei den Spielen mit Autostart RESET drücken, dann den POKE und Startadresse eingeben

ROCKMANN 2:

POKE 4116,255: POKE 4135,x (Level 0-8): SYS 4112

KIKSTART:

POKE 9198,191: SYS 8192

SKYHAWK:

POKE 4369,255: SYS 14542

SKRAMBLE:

POKE 14976,255: SYS 14848

MONK. MAGICK:

POKE 7540,255: SYS 4128

* * * * * * * * * * * * * * * * *

Bei **XARGON WARS** RUN/STOP und RESET gleichzeitig drücken und F 38E6 38EB EA eingeben. Mit X kommt man aus dem Monitor wieder heraus. Mit RUN wird das Programm neu gestartet.

* * * * * * * * * * * * * * * * *

Spectrum-Tricks

Bobby Bearing

Wenn Bobby einen seiner Brüder findet, einfach „Q" drücken. Der Bruder befindet sich dann automatisch zu Hause. So braucht man ihn nicht durch das ganze Labyrinth zu schieben!

Match Day

Gibt man nach dem Spielstart RITMAN ein und drückt eine weitere Taste, wird der Sound (auf die Dauer nervend) abgestellt.

Für Schneider-Fans!

Da werden sich die Schneider-User freuen! Hier ist noch ein kleines Programm, das bei **Gyroscope** für unendliches Leben sorgt. Einfach eintippen und abspeichern. Dann das Programm starten und das Original-Programm einladen, was automatisch geht. Und nun wird gespielt, was der Kreisel hält...

```
 10 MODE 1:CALL &BB4E:CALL &BBFF:add=&A000:MODE 0
 20 FOR i=80 TO 130 STEP 10
 30 FOR j=0 TO 20: READ a$:a=VAL(„&"+a$):POKE add,a:add=add+1:sum=sum+a:NEXT
 40 READ a$:a=VAL(„&"+a$):IF suma THEN PRINT„data error in line :";i:END
 50 sum=0:NEXT
 60 MEMORY &2FFF:LOAD„gyroscope":CALL &3A6A
 70 LOAD„!",&4B00:CALL &A000
 80 DATA F3,21,00,4B,11,00,BB,01,F1,01,ED,B0,21,24,A0,E5,21,3B,A0,B5,33,0899
 90 DATA 33,21,01,BB,11,01,BB,01,F0,01,3E,95,C3,39,A0,21,45,A0,E5,21,3B,0785
100 DATA A0,E5,33,33,21,47,BB,11,47,BB,01,F1,01,3E,9A,ED,4F,Ed,5F,AE,77,0999
110 DATA ED,A0,E0,3B,3B,E8,3E,3D,32,46,BB,3E,00,32,31,BB,32,58,BB,11,65,0890
120 DATA AA,ED,53,EF,BC,21,64,A0,01,20,00,ED,B0,C3,BF,BC,3E,00,32,2B,53,09A4
130 DATA CF,88,88,00,00,20,42,49,4E,01,00,FF,59,48,45,41,4C,54,4B,20,42,0649
```

Der erste Plan beschreibt das Programm **Titanic.** Wir hoffen damit einigen Tiefseetauchern auf die Flossen zu helfen und die „Arbeit" ein wenig zu erleichtern. Wie die Karte zu handhaben ist, könnt Ihr dem Anleitungstext darüber entnehmen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Viele Adventurer haben bei **Seas of Blood** Probleme gehabt, das Schiff zu verlassen. Befindet man sich in einem Hafen „GO ASHORE" eingeben, und man hat wieder festen Boden unter den Füßen. „ENTER BANSHEE" eingeben, um wieder auf das Schiff zu gelangen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Wizard 's Lair von Bubble Bus hat insgesamt fünf Level: HAWLO, CAIVE, CRYPT, DUNGN und VAULT. Für diejenigen Leser, die gerne wissen möchten, was passiert, wenn alle Teile des goldenen Löwen eingesammelt sind: Eine Abschlußgrafik mit einer Melodie und das war 's.

FCS hebt die Titanic ! ! !

Erneut sorgt der FCS für Schlagzeilen: Es gelang einem mehrköpfigen Team seiner besten Meereswissenschaftler jenes sagenumwobene Wrack zu kartographieren und die Titanic mit all ihren Kostbarkeiten der Tiefe zu entreissen um sie der Weltöffentlichkeit vorzustellen...

Die Karte der "Titanic" erklärt sich wie folgt:
Teil 1 zeigt den Plan des Leckes rechts am Schiffrumpf, Teil 2 zeigt den Hauptteil des Rumpfes und Teil 3 zeigt die darüberliegenden Etagen. Mit etwas Phantasie dürfte sich jeder Ozeanologe vorstellen können wie das in der Praxis aussieht. In den Karten sind die Startpunkte (4 Kamine, 1 Leck) mit den Nummern 1 bis 5 eingezeichnet. Das Leck ist Nummer 1, der linke Kamin demnach Nummer 5. Vom Starpunkt aus ist der Blick immer nach Norden, also nach oben auf der Karte. Die Durchgänge mit gestrichelten Linien sind Türen, die man mit einem einfachen Trick öffnen kann. Türen mit Kreuzen sind da schon schwerer, sollten aber trotzdem zu meistern sein (Etwas müßt Ihr ja auch noch machen !). Die Pfeile zeigen die Öffnungen nach oben und unten. Die kleinen Symbole sollen als Orientierungshilfe dienen. Beim Öffnen der "Muschel"-Tür geht der Greifarm kaputt, eine der Türen muß mit einem Werkzeug (!) geöffnet werden. Unsere Meeresexperten wünschen euch nautischen Spielspass...Hebt die "Titanic" !!!

1986 by FCS!

Tips und Tricks für H.E.R.O. auf dem Commodore 64:

1. Man kann folgende Level mit der F3-Taste anwählen: Level 1, Level 5, Level 9, Level 13, Level Pro.
2. Es gibt 20 verschiedene Level, bei denen die Hindernisse immer schneller und die Gänge immer Labyrinthähnlicher werden.
3. Wenn man den 20. Level geschafft hat, springt das Programm automatisch in Level Pro.
4. Der Level Pro bringt die Level 13-20 in zufälliger Reihenfolge.
5. Um in den höheren Leveln zu bestehen, empfiehlt es sich, mit dem Level Pro zu trainieren.
6. So kann man Leben verlieren:
a) durch Berühren von glühenden Felsvorsprüngen, verseuchtem Wasser, Fledermäusen, giftigen Schlangen, Spinnen und sonstigem Ungetier.
b) durch Berühren einer explodierenden Dynamitstange (oder wenn man zu nah dran ist).
c) wenn die Kraft (Power) ausgeht.
7. Man bekommt alle 20 000 Punkte ein Bonus-Leben. Leider kann man höchstens 8 Leben haben.
8. Man muß in den höheren Leveln aufpassen, daß man keine Dynamitstange „umsonst" zündet, da das Dynamit sonst nicht ausreicht.
9. Falls man doch einmal eine umsonst gezündet hat, kann man die Wand noch mit Hilfe des Lasers zerstören. Dies dauert aber länger und kostet somit sehr viel Power.
10. Hier ein Tip, um nicht durch eine explodierende Dynamitstange ein Leben zu verlieren: Wenn man fliegt und dem gezündeten Dynamit den Rücken zukehrt, kann einem nichts passieren.
11. Wenn man an einem Hindernis schon viel Power verschwendet hat, ist es besser, das Hindernis zu berühren. Sofort nachdem das neue Männchen gekommen ist, verschwindet das Hindernis (Diese Methode funktioniert natürlich nur, wenn man noch ein Leben in Reserve hat.)

12. Ein Trick für die auf- und zu gehenden Wände: Wenn man sich am oberen Bildschirmrand so postiert hat, daß nur noch die Füße zu sehen sind, muß man warten, bis sich die Wände voll geöffnet haben. Wenn das passiert ist, kann man den Joystick loslassen, und man kommt ungeschoren durch die Wände.

13. Noch ein Tip, um in den höheren Leveln kein Leben zu verlieren: Wenn man langsam in den nächsten Bildschirm fliegt, kann man sich gut infomieren und kann somit einem Hinderniss, einer Sackgasse, einer ausgehenden Lampe oder Sonstigem vorbeugen.
14. Um alle Hindernisse verschwinden zu lassen, braucht man nur den POKE 14652,25 einzugeben.

Tricks für Spectrum:

Heavy on the Magick

Wie kann man den Freudentanz von Axil sehen (der normalerweise nur dann kommt, wenn das Spiel gelöst ist)? Ganz einfach:
1. Das GRIMOIRE aufnehmen
2. Nach Osten, Norden und Nordwesten gehen
3. „DOOR,WOLF" sagen und nach Norden gehen
4. Nordwest und INVOKE ASTEROT, „ASTEROT, PILEFOOT" sagen
5. Nach Westen und „DOOR, ELEVEN" sagen
6. Durch die Tür nach Norden gehen

Nun kann man Axil seinen „Breakdance" tanzen sehen...

Sir Fred

Sir Fred auf den Boden setzen, dann Symbol Shift D und P drücken. Im gleichen Moment sollte ein „Schrei" zu hören sein, und man spielt mit einigen Extra-Leben weiter...

Hier nun einige Tips zum Lösen des Spiels Hacker II

– Der Wachmann guckt nur nach vorne und zur Seite. Sie können also getrost hinter ihm herfahren.
– Sie sollten immer, wenn Sie auf einen Gang hinausfahren, erst auf den Plan schauen, ob nicht der Wachmann an diesem Gang vorbei oder darauf entlang fährt, oder ob er im Kontrollraum gerade auf einer Kamera in den Gang schaut. Warten Sie lieber. Zeit ist bei diesem Spiel nicht wichtig!
– Bevor Sie in einen Raum fahren, sollten Sie die Kamera in diesem Raum (falls vorhanden) mit Hilfe des Viedeo-Recorders auf die BVP-Kamera umstellen. Gehen Sie keinesfalls ein Risiko ein!
– Nehmen Sie nicht immer den kürzesten Weg. Ein Umweg kann sicherer sein!
– Fahren Sie nicht am Tresorraum vorbei. Das ist viel zu gefährlich! Fahren Sie durch den Raum mit der Kamera 29. Denken Sie aber an die BVP-Kamera!

So, und nun viel Spaß beim Spielen:
1. Nach Raum 1 und dort gegen den Schrank fahren. Nacheinander ROA, Blue 1 und y eingeben!
2. Nach Raum 2 und dort gegen den Schrank fahren. Nacheinander ROA, Red 7 und y eingeben!
Achtung! Jetzt fällt bald das TGS-System aus, es wird nur noch angezeigt, in welche Richtung man fährt!!
3. Nach Raum 3 und dort gegen den Schrank fahren. Nacheinander ROA, White 50 und y eingeben!
4. Nach Raum 4 und dort gegen den Schrank fahren. Nacheinander ROA, White 6 und y eingeben!
5. Zum Tresorraum fahren und dort die Kombination 07041776 eingeben.....(was weiter, wird nicht verraten!).........

Erklärung zum Plan von Hacker II:
Die Zahlen zeigen an, welche Kamera auf diesem Stück liegt. Die Kameras zeigen immer nach Norden. Die Pfeile zeigen an, wie der Wachmann seine Runde dreht. Er beginnt links oben in der Ecke!
Anhand der Tabelle, die unter dem Plan steht, kann man ersehen, zu welcher Zeit der Wachmann an welcher Kamera vorbeiläuft.
Die Zeichen / an den Räumen zeigen eine Tür an, Bei diesem Zeichen > ist die Tür verschlossen.

Peinlich Peinlich! In einer ASM-Ausgabe hatten wir ein kleines Listing für **Who Dares Wins II** abgedruckt. Allerdings hatten sich dort Fehler eingeschlichen, so daß wir noch einmal das Programm abdrucken:

```
80 FOR t=&c100 TO &c100 +
195: READ a$: POKE t, VAL ("&"
+ a$): ck=ck + PEEK (t): NEXT
90 IF CK <>17148 THEN PRINT
"ERROR!": END
100 LOCATE 1, 10: CALL &C000
110 DATA 21, 28, c1, 7e, b7, 28,
06, cd, 5a, bb, 23, 18, f6, 21, 40,
00, 11, 30, 60, 3e, 63, cd, al, bc,
21, 70, 60, 11, 90, 50, 3e, 11, cd,
al, bc, af, 32, 19, 63, 32, cl, 60, 21,
b1, c1, 11, 45, 6d, 01, 13, 00, ed,
b0
120 DATA c3, 10, a0, 57, 68, 6f,
20, 44, 61, 72, 65, 73, 20, 57, 69,
6e, 73, 20, 49, 49, 2c, 20, 43, 72,
61, 63, 6b, 65, 64, 20, 4d, 43, 4d,
4c, 58, 58, 58, 56, 49, 20, 42, 79,
20, 47, 72, 65, 6d, 6c, 69, 6e, 2e,
20, 57
130 DATA 68, 6f, 20, 66, 61, 6e,
63, 69, 65, 73, 20, 4d, 65, 6c, 69,
73, 73, 61, 20, 52, 52, 2e, 20, 74,
68, 65, 6e, 3f, 3f, 0a, 0d, 0a, 57,
68, 61, 74, 20, 77, 6f, 75, 6c, 64,
41, 20, 79, 6f, 75, 20, 6c, 6f, 74, 20,
64, 6f, 20
140 DATA 77, 69, 74, 68, 6f, 75,
74, 20, 48, 61, 63, 6b, 65, 72, 73,
3f, 3f, 00, 43, 43, 4b, 45, 44, 20, 42,
59, 20, 47, 52, 45, 4d, 4c, 49, 4e,
20
```

Kamera	Zeit	Kamera	Zeit	Kamera	Zeit	Kamera	Zeit
1 —	-0,02-0,5	10 —	1,45-1,52	13 —	2,25-2,33	15	4,06-4,13
2 —	0,0-0,9	9 —	1,50-1,59	14 —	2,35-2,43	32,34,36,38	4,14-4,22
3 —	0,9-0,17	8 —	1,58-2,07	21 —	3,28-3,32	11	4,30-4,33
4 —	0,15-0,20	7 —	2,02-2,10	20 —	3,34-3,42	7	4,37-4,42
10 —	0,35-0,43	11 —	2,14-2,21	17 —	3,54-4,03	Rückkehr zum	
6 —	1,05-1,13	12 —	2,17-2,25	16 —	4,02-4,11	Anfang + 5 min.!	

Und hier sind einige Tips für **BORROWED TIME:**
Die Kombination für das Zahlenschloss an der Hütte im Park ist 6316. Um an den Dobermännern vorbei zu kommen, braucht man ein Codewort, das man bei Farnham erfährt, wenn man ihn über Shuman ausfragt. Wenn man in Ritas Appartment niedergeschlagen und gefesselt wird, ist das nicht schlimm, man muß vorher nur den Tisch untersuchen; mit den dort gefundenen Dingen kann man sich befreien. Beim Doktor muß man sich die Hand mit der Bandage (sie liegt auf dem Tisch) verbinden. An der Schwester kommt man vorbei, indem man einfach mit „YES" antwortet. Die drei leeren Kannen und den Handschuh, denn Jake bei seiner Schlägerei mit Mongo verliert, sind Beweisstükke gegen Mongo. Weitere Beweisstücke gegen Mongo sind Bookmark, Tube und Receipt. Wenn man vor der Statue gräbt, findet man ein Beweisstück gegen Farnham.

Das Adventure „Borrowed Time" ist trotz des spärlich erscheinenden Parsers, der im Programm selbst erläutert wird, sehr umfangreich. Darum ist es sehr nützlich, eine Liste der möglichen Vokabeln des Spieles zu schreiben. Um diesem Übel abzuhelfen, folgt ein Auszug der wichtigsten Vokabeln, die den Spielfluß fördern:

- ARREST: Dient vor Spielschluß dazu, Farnham zu überführen. Man wird von der Polizeistation direkt zum Haus des Gangsterbosses Farnham gebracht.
- BLUFF: Dient zur Informationsbeschaffung (z.B.: Bar, Light).
- TELL: Mit diesem Befehl können Sie Informationen über „bestimmte" Personen erhalten (z.B. TELL FARNHAM).

Zum Einarbeiten in den Fall, können Sie sich mit dem Befehl LOOK CASES und nachfolgender Aktennummer (1-7) Einblick in Ihre bearbeiteten Fälle verschaffen.
Zu Beginn des Spieles dürfen Sie nach Verlassen Ihres Büros keinen Zug verschenken, da Sie sonst gleich am Anfang ein „toter Mann" sind.
Nachdem Sie den Koffer bei der Statue ausgegraben und in Ihren Besitz gebracht haben, dürfen Sie keinen Zug verlieren und müssen direkt zum nahegelegenen Müllhaufen rennen. Es ist darum ratsam, direkt vor dem Ausgraben des Koffers den Spielstand abzuspeichern.
Nebenbei kann man „Bruce Light" einen Besuch abstatten, der vom Spielgeschehen her keinerlei Bedeutung hat, aber trotzdem „belustigende" Bilder bietet. Dazu müssen Sie folgende Anweisungen eingeben: – Warten bis er auf dem Sofa Platz nimmt, – BLUFF eingeben, – Einen Moment warten, bis er sich erholt hat, – TELL und Namen eines Verdächtigen eingeben (z.B.:Lebock).
Damit man einen besseren Überblick erhält, haben wir gleich einen Lageplan mitabgedruckt.

Für den roten Falken, **Red Hawk,** gibt es auch Hilfestellungen:
Überfälle:
12:00 FUSOR raubt die Juweliere aus
13:11 TECHNO überfällt die Bank
13:55 RAT befindet sich im Warenhaus
16:77 MERLIN raubt die Kunst-Gallerie aus

Fliegen:
Es gibt drei Orte, die nicht zu Fuß erreicht werden können. Entweder man nimmt ein Taxi oder fliegt.

BROOK COURT, der zu den Herausgebern führt

SMALLMA STREET, die zu den Professoren führt

OXFORD GARDENS, die zu den Direktoren führen

– niemals Lesley den Film geben! Gib ihn direkt bei dem Herausgeber persönlich ab! Es gibt eine Bombe in der Energie-Station!

Das war's mal wieder. An diesen Seiten haben außer meiner Wenigkeit noch mitgewirkt: FCS, Sven Kreitmair, Neuried, Bernd Gelsheimer und Andreas Hett aus Bad Homburg, Axel Seemann-Kahn, Andreas Hessling, Isselburg, sowie Stefan Näser. Das nächste Mal werden DAN DARE, FIRELORD und ein Plan von Equinox oder Actionreflex mit von der Partie sein. So long, tschüß Euer

Stefan

Kopfnuss

Fast wie in der Wirklichkeit ...

Programm: Terrormolinos, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Richmond.

Unsere erste „Kopfnuß“ beschäftigte sich mit MURDER ON THE MISSISSIPPI, einem besonders kniffligen Adventure, das nur nach langer Zeit einigermaßen zu lösen ist. Genauso wertvolle Tips wollen wir diesmal zum „Ferien-Abenteuer“ **TERRORMOLINOS** geben (siehe auch Testbericht ASM, Heft März/April '86!).

Eine typische (englische?) Durchschnitts-Familie hat eine Pauschal-Reise nach Spanien gebucht. Allerdings lassen sich die einzelnen Mitglieder dieser Familie aus Slough (englische Kleinstadt) recht viel Zeit mit der Vorbereitung des Urlaubs. Kurz gesagt: Sie haben geschludert!
So kommt es, wie es kommen muß, daß das bestellte Taxi schon auf dem Weg ist, während die Koffer erst einmal gepackt werden müssen (nach genau 38 Schritten, die Sie als Spieler am Anfang „wagen“, ertönt ein recht ungeduldiges Hupen vor der Tür. Der Fahrer wartet...). Und: in diese Hektik wird der Spieler miteingeschlossen: Er spielt nämlich den Part des Vaters der Familie. Er versucht nun, Beryl (seine Frau), Klein Ken und Tochter Doreen unter Kontrolle zu halten. Zum anderen muß er am Urlaubsort zehn Bilder knipsen, damit die Nachbarn auch wirklich davon überzeugt werden, daß sich britische Normalbürger eine Reise ins sonnige Spanien leisten können (eine pikante Note am Rande!).
Deshalb ist es wichtig, die Kamera aufzuspüren und sie ins Gepäck mitaufzunehmen. Man findet das Ding in der Küche des Hauses auf einem Regal inmitten chinesischer Soßen (dort würde ich meine Kamera auch aufbewahren...). Tja, hier bräuchte man eine Leiter, um an den Foto-Apparat zu kommen. Noch einmal nach Norden gegangen, und siehe da: Im Kräutergarten steht eine Leiter, und an der Wäscheleine hängt eine Hose. Also, erst die Leiter, dann die Hose aufnehmen und wieder zurück in die Küche gehen!
Nun lautet die Devise: „Man gehe auf Nummer sicher!“ Die Leiter ist etwas wackelig, sie muß erst repariert werden. Mit "Lock Steps" hat man dies bewerkstelligt und kann nun auf diese steigen. Jetzt ist es kein Problem mehr, die Kamera zu nehmen. Da Spanien für die "meisten Briten" Ausland ist, wird der Paß dringend gesucht. Diesen habe ich zwischen dreckigen Gabeln und Gummi-Mäusen hinter dem Sofa im Wohnzimmer gefunden.
Jetzt sollte man (mit Leiter!) auf den Boden gehen (Hatch-Door), wo man zunächst das Licht einschaltet und hernach den Koffer, eine Harpune und einen Schnorchel findet. Der nächste Weg führt ins Schlafzimmer: Auf dem Bett liegt eine Broschüre, die man „untersuchen“ oder „lesen“ sollte! Dann nämlich fallen die Flug-Tickets heraus, die man aufnehmen sollte. Ein Blick in das Nachtschränkchen kann nicht schaden: Ein rotes Taschentuch, welches man zur Sicherheit gleich verknoten sollte (dies hat einen „tieferen Sinn“!). Inzwischen steht das Taxi vor der Tür und hupt schon ungeduldig. Die Panik steigt, das Chaos ist perfekt. Klein Ken will unbedingt noch einen Sand-Eimer mit Schaufel mitnehmen. Nun könnte es eigentlich losgehen! Halt! Doreen befindet sich noch im Bad. Schnell wird im Bad nachgeschaut: Im Schrank befinden sich noch einige Bauchschmerz-Tabletten und Rasier-Schaum, die der Vater auch noch mitnehmen möchte. Nur: Doreen läßt sich nicht „mitnehmen“. Was tun? Ganz einfach: Gehen Sie nur aus dem Badezimmer, und rufen Sie Doreen (Call Doreen); schon ist diese im Familien-Verband.
Endlich, das Gepäck wird ins Taxi eingeladen, und die Fahrt in Richtung Flughafen geht los. Beachten Sie bitte, daß Sie vor dem Einstieg in das Taxi die Leiter wieder ablegen, sonst ist die Reise jetzt schon für Sie ins Wasser gefallen. Der Taxi-Mensch läßt Sie nämlich nicht mit dem Ding einsteigen – zu recht! Ein weiterer Tip: Lassen Sie auch den Rasierschaum zu Hause! Der wiederum wird geschüttelt und gerüttelt und läuft aus und...der Koffer „quillt“; die Reise ist beendet.
Ja, wo waren wir doch gerade? Richtig - Sie haben die erste Aufgabe gelöst und befinden sich auf dem Weg zum Flughafen. Dort angekommen, gilt es, sich einzuchecken. Nach dem Check-In kommt noch die Paß-Kontrolle, und alsbald findet man sich im (Charter-)Flugzeug wieder. Da unsere Familie noch nie zuvor geflogen ist, stellt sich bei den Leuten bald ein merkwürdiges Gefühl ein. Mit der K...-Tüte in der Hand und nach einem etwas unruhigen Flug wird in Terrormolinos gelandet. Na, das Wetter lädt einen förmlich zum Baden ein, doch erst muß das Hotel gefunden werden.
In einem überlaufenen „typischen“ Urlaubs-Paradies sieht ein Hotel wie das andere aus. Auch die fremdländischen Namen klingen komisch. Vieles kommt der Familie „spanisch“ vor! Das Hotel im Osten scheint das richtige zu sein. In der Tat, das reservierte Zimmer ist auch frei (was nicht unbedingt selbstverständlich ist!).
Tochter Doreen läßt die Familie im Stich: Sie macht sich gleich auf zum Strand, während die anderen die Koffer auspacken. Da die Temperaturen in Spanien zu dieser Jahreszeit etwas höher sind als die in Britannien, sollte man sich so früh wie möglich umziehen! Also, Anzug aus, Badehose an! Bei der Gelegenheit ist es angebracht, das verknotete rote Taschentuch über den Kopf zu ziehen – Sonnenbrand-Gefahr!!!
Der nächste Weg führt zum Souvenir-Lädchen um die Ekke. Dort werden zwei wichtige Urlaubs-Requisiten erworben: Sonnenschutz-Creme und ein Farb-Film. Der Film wird natürlich sofort in die Kamera eingelegt, die Creme bei der unerbittlich brennenden Sonne aufgetragen. Auch die Blitzwürfel sollte man nicht vergessen, die etwas später vonnöten sind!
Das erste Foto wird auf der Plaza geschossen - was für ein Bild! Bei so einem herrlichen Wetter sollte ein Spaziergang am Strand entlang unternommen werden. Schnell die Kamera um den Hals gelegt! Mit einer zu großen Badehose und einem Taschentuch auf dem Kopf erinnert mich die „Szenerie“ an einen typisch deutschen Touristen (ob der Familienvater auch den „entsprechenden“ Bauch hat, ist leider nicht bekannt...). Am Strand werden noch schnell drei Bilder geknipst: die Urlaubsbekanntschaften (Mrs Peach und Mr Snargsby); Gattin Beryl und die Boote der Fischer. Und was muß der gestresste Vater nun

sehen? Doreen ist auf einer kleinen Sandbank „gestrandet" und hat eine Mine aus dem 2. Weltkrieg ausgegraben! Jetzt wird schnellstens ein Boot gemietet und dorthin gerudert. Bevor man Doreen wieder „in den sicheren Hafen" geleitet, wird noch rasch ein Foto fürs Familien-Album geschossen. Aber da lauert schon wieder eine Gefahr: Ein Hai greift unsere wackere, aber mittlerweile „genervte" Familie an! Gott sei Dank ist unser Vater gut ausgerüstet. Er greift zur Harpune und zeigt, daß er aus dem Lande der Robin Hoods kommt: Ins Schwarze (Hai) getroffen!
Nach derart ungewöhnlichen Urlaubs-Erlebnissen stellt sich beim Familien-Verband der Hunger ein. Diesem wird Rechnung getragen. Danach geht's zurück aufs Zimmer. Sehr lange allerdings hält man es dort nicht aus. Die etwas schwergewichtige Beryl hat schon wieder Hunger – diesmal einen „richtigen". So setze man sich in ein hübsches Lokal und bestelle etwas „a la Carte". Doch: dies erweist sich als recht schwierig, da die Spanisch-Kenntnisse beileibe nicht ausreichen, um die Speisen-Abfolge „zu erkennen". So muß man sich auch nicht wundern, was für ein „Fraß" serviert wird! Hoffentlich findet man jetzt noch seine Bauchschmerz-Tablette! Wer auch dieses Abenteuer „überlebt" hat, wird danach eine typisch spanische Bar aufsuchen wollen. Bitte sehr, auch das findet man auf Terrormolinos. In der Bar sollten Sie die Flamenco-Gruppe und die Band in's Visier nehmen: Kamera „anlegen" und auf den Auslöser drücken! Aber das Blitzlicht nicht vergessen! Da nun dieser Ort nichts mehr weiter zu bieten hat, macht man noch eine kleine Busfahrt mit. Mrs Peach und Mr Snargsby gesellen sich auch noch dazu. Als erstes wird man einen Stierkampf miterleben. Aber auf welche Weise! Diesmal ist es nämlich Klein Ken, der für weitere Aufregung sorgt: er stürzt plötzlich in die Arena, um zwischen den Stieren für Verwirrung zu sorgen. Auf geht's! Hinterher! Helfen Sie Ihrem Sprößling, unbeschadet aus der Arena zu gelangen. Doch: Aufgepaßt! Die Stiere machen auch gerne Jagd auf Ihe Person. Weiß der Himmel wie, aber Sie überstehen mit viel Glück und Verstand auch diese bedrohliche Situation.
Klar, daß man nach so einer „Aktion" einen mächtigen „Durscht" bekommt! Dafür bietet eine Weinprobe die richtige Gelegenheit. Hmmm, Mr Snargsby findet am Wein besonderes Interesse, während Sie mit Beryl und den Kindern durch den Weinkeller schlendern. Plötzlich hören Sie Ihre Gattin Beryl kreischen, weil eine Spinne ihren Weg gekreuzt hat. „Schadenfreude ist die schönste Freude!" sagt der Volksmund. Das empfindet auch der Herr des Clans und drückt auf den Auslöser. Ein schönes Motiv...
Natürlich wollen Sie auch etwas für Ihre kulturelle Bildung tun: Sie besuchen ein Kloster. Vom Turm des Klosters aus hat man eine verdammt gute Aussicht, ein herrliches Panorama von Terrormolinos. Das sollte ein Foto wert sein! Doch: danach folgt der nächste Schreck: Mr Snargsby ist just in dem Moment verschwunden, als die Reisegruppe den Bus zur Rückfahrt besteigen will. Wo könnte er sein? Ein Tip: Gehen Sie in die Katakomben, und finden Sie ihn dort! In seinem angetrunkenen Zustand finden Sie ihn recht bald in einer Ecke; er lallt nur noch vor sich hin. Nehmen Sie ihn am Schlafittchen – und dann ab zum abfahrbereiten Bus.
Mit Obengenanntem erreichen Sie Ihren Urlaubsort sicher wieder. Danach geht's aufs Zimmer – die Koffer müssen gepackt werden, denn die Abreise steht kurz bevor. Nun heißt es, Abschied von Terrormolinos zu nehmen, einem Urlaubsort, der der Familie die „wohlverdiente Erholung" zunichte gemacht hat. Man wird sich auf dem Heimflug noch lange an die Erlebnisse (und Versäumnisse) erinnern, die zum Teil selbst verschuldet wurden. Doch: Wieder zuhause angekommen, war sich die Familie einig: es hat Spaß gemacht – trotz der widrigen Umstände.
Nun, das hat es mir auch! Die besonders witzigen Kommentare, die sehr gute Story und die vielen fast unlösbaren Aufgaben machen dieses Adventure zu den besten des Genres! Man darf gespannt sein, was das Programmierer-Team **Lever** und **Jones** mit seinem neuen Adventure (gleicher Machart) **Dodgy Geezers** auf die Beine gestellt hat! In der Zwischenzeit sehen sich unsere Reise-Freunde gemeinsam mit den Nachbarn die Dias an, die sie geschossen haben...

Stefan Swiergiel/mk

Unsere Bewertung in ASM 3/86:

Grafik	8
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	8

SCHACHECKE

Aufruf an alle Händler und Autoren!
Das große Turnier der Schachprogramme

Wir setzen auch in dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können wie immer alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die bereits mehrfach abgedruckten Bedingungen erfüllen. Leider war die Resonanz der Händler sowie auch der Autoren, trotz zahlreicher Aufrufe, sehr mäßig. Wir rufen an dieser Stelle deshalb nochmal auf, uns Schachprogramme jeglicher Art zur Verfügung zu stellen, da wir sonst das beliebte Schachturnier in einer der nächsten Ausgaben beendet müßten. An dieser Stelle möchte ich mich bei Jürgen Nackas sowie bei Mike Mahoney (Alligata) herzlich für die Zusendung der Schachprogramme „CYRUS II" und „SUPERCHESS 3.5" bedanken. Wir werden diese Programme selbstverständlich bei unserem Turnier berücksichtigen.

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C-64

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick Colossus 4.0 für den Spectrum, da er im letzten Turnier überraschend die CPC-Version besiegte.

Welche Programme können teilnehmen?

**Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:
C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON, AMIGA.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.**

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.

Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Der Champion: COLLOSSUS 4.0 (Spectrum)

Colossus 4.0 wurde bereits in der Ausgabe ASM Nummer 5 ausführlich besprochen. Für die neu hinzugekommenen Leser wiederhole ich an dieser Stelle noch einmal die wichtigsten Merkmale dieses Programmes. Unter den 8 Bit-Rechnern wird Colossus als das stärkste Programm überhaupt bezeichnet. Ob diese Aussage stimmt, welche übrigens nicht nur vom Hersteller stammt, konnte Colossus in unserem Schachturnier leider nie unter Beweis stellen. Der Zufall wollte es, daß der erste Gegner dieses Programmes gleich IBM heißt, also ein 16 Bit Rechner. Daß dadurch die Gewinnchancen auf ein Minimum reduziert werden, dürfte wohl jedem Leser klar sein.

Colossus zeigt seine Qualitäten nicht nur in der Spielstärke, sondern auch beim Komfort der Bedingung und Darstellungsart. Mir sind nur sehr wenige Programme bekannt, bei welchen sich so viele Parameter verändern lassen wie bei Colossus. Selbst etablierte Schachcomputer bieten oft weniger Komfort als dieses Meisterwerk. Obwohl die Anzahl der einzelnen Funktionen sicher beeindruckt, ist die Bedienung des Programmes relativ einfach gehalten. Lediglich die deutsche Anleitung ist etwas verwirrend aufgegliedert.

Es existieren hier keine Tabelle oder eine übersichtliche Referenz der Befehle. So kann es passieren, daß man nach dem Befehl zum Seitenwechsel schon etwas länger suchen muß. Die Eingabe erfolgt wahl-

c16chris

weise über Tastatur oder Cursortasten. Zur schnellen Eingabe, besonders für ungeübte Schachfreunde, eignet sich hier die Eingabe über Cursortasten vorzüglich. Etwas ungünstig wurde die Anzeige der Koordinateneingabe gewählt.

Gibt man beispielsweise A2 ein, so erscheint dies erst nach dem Return auf dem Schirm.

Die Darstellung des Spielfeldes ist ebenfalls auf zwei verschiedene Arten möglich: 2-D 3-D

Obwohl die 3-D Darstellung in den letzten Jahren immer mehr Freunde gefunden hat, läßt sie bei Colossus jedoch zu wünschen übrig. Einige Figuren lassen sich nur sehr schwer unterscheiden. Dieses Problem ist dadurch entstanden, daß zur Darstellung von Brett und Figuren nur zwei Farben verwendet wurden. Zum Glück gibt es noch die 2-D Darstellung, in der sich die Figuren wesentlich besser unterscheiden lassen.

Neben der grafischen Darstellung des Spielfeldes läßt sich jederzeit noch auf einen Textschirm umschalten. Dieser liefert Informationen über den augenblicklichen Spielstand, die eingegebenen Züge und die Bewertung des augenblicklich durchdachten Gegenzuges. Sogar ein Matt wird hier einige Züge vorher bekanntgegeben.

Eine weitere Möglichkeit ist, komplette Spiele auf Diskette abzulegen, um sie gegebenenfalls später weiterzuführen oder zu analysieren. Funktionen wie Zugrücknahme, Zugvorlauf, Schachuhr u.v.m. sind bei Colossus standard. Auf der Diskette befinden sich übrigens eine ganze Anzahl berühmter Partien der Schachweltmeisterschaften. Wer Lust hat, kann sogar die Parameter, nach denen Colossus eine Stellung bewertet, verändern und so eine Partie nachspielen. Trotz dieser zahlreichen Features wurde die Spielstärke dieses Programmes nicht eingeschränkt, ganz im Gegenteil.

Für mich war Colossus 4.0 wirklich ein in jeder Weise überzeugendes Programm mit vorbildlichen Eigenschaften.

Frank Brall

Programm: Colossus Chess 4.0
System: CPC464, Joyce, C64, C128, Atari, Spectrum/128, **Preis:** Kassette ca. 39 DM, Diskette ca. 59 DM, **Hersteller:** CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensystem, Nürnberg.

Der Herausforderer: CYRUS II (Commodore)

Das Programm **CYRUS II**, welches von **ALLIGATA** jetzt für den Spectrum erhältlich ist (freundlicherweise bekamen wir auch eine C-64-Vorabversion, die wir diesmal auch gegen den momentanen CHAMPION antreten lassen), gehört mit zu den stärksten Schachprogrammen überhaupt. Neben der enormen Spielstärke des Programmes zeichnet sich dieses jedoch auch durch seine hervorragende 3D-Grafik aus. Insbesondere die Schneiderversion zeigt sich hier von seiner besten Seite. Die Besitzer des C64 müssen leider auf die 3-D Grafik verzichten, zumindest unsere Testversion hatte keine 3-D-Grafik.
Die Figuren wurden so wirklichkeitsgetreu dargestellt, daß nicht einmal der Schatten fehlt. Auch die Bewegungen der Figuren entsprechen fast der Realität. Die Figuren werden so fließend über den Hintergrund verschoben, daß sich der Zug leicht verfolgen läßt.
Züge können über Joystick, Cursortasten oder über die übliche Koordinatenangabe eingegeben werden. Für den Anfänger lassen sich jederzeit auch die Koordinaten der Felder einblenden. Wie bei Colossus läßt sich auch bei CYRUS über die SPACE-Taste ein zweiter Bildschirm anwählen. Dieer gibt Aufschluß über die gespielten Züge sowie die zahlreichen Sonderfunktionen von CYRUS II. So läßt sich beispielsweise die Darstellung zwischen 2-D und 3-D umschalten oder ein Zugvorschlag abfragen. Selbstverständlich kann man auch Züge zurück oder vorlaufen lassen. Wie bei jedem komfortableren Schachprogramm können natürlich auch Schachprobleme eingegeben oder momentane Spielstände verändert werden. Der LEVEL läßt sich auch während des Spieles jederzeit neu einstellen. Interessant ist, daß der höchste LEVEL 9 nur eine Bedenkzeit von 3 Minuten 30 Sekunden benötigt. Das CYRUS auch über eine Schachuhr verfügt, brauche ich wohl kaum zu erwähnen. Dies ist eigentlich das Mindeste, was man von einem modernen Schachprogramm verlangen kann. Neben COLOSSUS dürfte auch CYRUS II zu den spielstärksten und komfortabelsten Schachprogrammen für Homecomputer gehören. Es dürfte wieder ein spannendes Turnier werden!

Programm: CYRUS II, **Preis:** ca. 40 DM (Kassette o. Diskette), **System:** C64/Spectrum/CPC/MSX/Enterprise, **Hersteller:** Alligata Software Ltd, Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel: (0742) 755796

Das achte Turnier:

Diesmal haben wir wieder ein ganz besonderes Turnier vor uns. Die Spectrum-Version von **COLOSSUS CHESS 4.0** kämpft gegen die C64-Version von **CYRUS II.** „Was ist nun das Besondere daran ?" werden jetzt sicherlich viele fragen. Die Antwort ist ganz einfach: CYRUS II für den C64 ist nämlich offiziell noch überhaupt nicht auf dem Markt, lediglich wir erhielten von dem Hersteller eine Vorabversion für den C64. Da CYRUS II bisher durch die Schneider-Version einen recht guten Ruf besitzt, waren wir gespannt, wie dieses Programm gegen unseren Champion besteht.
Trotz des guten Rufes standen vor Spielbeginn die Wetten der Redaktion 10:2 für Colossus, welches bisher in unserem Schachturnier mehrfach seine Leistungen unter Beweis stellte. Um diesmal in unserem Turnier gleiche Bedingungen zu schaffen, mußten wir die Bedenkzeit etwas höher wählen als bisher üblich: Cyrus II wurde auf Level 3 eingestellt und Colossus auf eine maximale Bedenkzeit von 15 Sekunden.
Colossus spielte in unserem Turnier mit den weißen Steinen und begann somit das Spiel. Wie schon beim letzten Turnier zeigte sich Colossus in den ersten Zügen mit einer recht langen Bedenkzeit. Diese wuchs im späteren Spielverlauf sogar mehrmals über die 15-Sekunden-Grenze. Wie dieses zu erklären ist, konnten wir bisher noch nicht feststellen und damit das „Schummeln" nicht ganz unterbinden. Da die Zeitüberschreitung jedoch nur bei wenigen Zügen auftrat, hoffe ich, daß Sie damit einverstanden sind, wenn ich von gleichen Bedingungen spreche. CYRUS II zeigte sich von einer ganz anderen Seite; nur selten wurden die vorgegebenen 15 Sekunden Bedenkzeit voll ausgeschöpft.
Schon in den ersten Zügen zeigte sich CYRUS etwas aktiver als der Champion. Allerdings führten bald einige Fehler sowie sicherlich auch die kurze Bedenkzeit von CYRUS zu einem schnellen Materialverlust. Obwohl Colossus relativ lang überlegte, hatte man den Eindruck, als hätte er das Spiel voll im Griff. Die Verteidigung von Colossus stand völlig sicher, daran scheiterte auch ab dem 24. Zug eine kleine Attacke von CYRUS II. Nach dieser Attacke versuchten beide Gegner, durch bestimmte Positionen einen Stellungsvorteil zu erreichen, das Ergebnis war allerdings verheerend. Die Stellung wurde so verzwickt, daß es ab dem 36. Zug zu einem riesigen Schlagabtausch kam. Da beide Gegner in dieser Schlacht enorm viel Mate-

rial lassen mußten, konnte das Spiel von beiden Gegnern neu aufgebaut werden. Colossus versuchte nun, mit seinem Freibauer einen Bauerntausch zu erreichen. Da CYRUS stark geschwächt war und genug damit zu tun hatte, seine Figuren zu schützen, gelang es bald Colossus, eine DAME zu gewinnen. Wenige Züge später beendete Colossus das Turnier mit einem SCHACH-MATT, welches sogar einige Züge vorher angekündigt wurde.
Diesmal hatten wir in der Redaktion mit unseren Wetten gar nicht so unrecht. Es hat sich wieder einmal gezeigt, daß Colossus nicht ohne Grund als das beste Schachprogramm für Homecomputer bezeichnet wird.

Frank Brall

Unser Champion bleibt Colossus Chess 4.0

Und natürlich sollen Sie auch diesmal nicht auf die komplette Zugfolge zum Nachspielen der Partie verzichten:

Colossus 4.0 (Spectrum)	Cyrus II C64
B D2-D4	S G8-F6
S G1-F3	B D7-D5
B E2-E3	S B8-C6
L F1-D3	L C8-G4
O-O	B E7-E6
S B1-C3	L F8-D6
S C3-B5	O-O
S B5XD6	D D8XD6
L C1-D2	S F6-E4
L D3XE4	B D5XE4
B H2-H3	L G4-H5
B G2-G4	B E4XF3
B G4XH5	D D6-D5
K G1-H2	D D5XH5
T F1-G1	B E6-E5
B D4-D5	S C6-E7
B E3-E4	S E7-G6
T G1-G5	D H5-H4
D D1XF3	D H7-H6
T G5-F5	D H4-E7
D F3-D3	S G6-H4
T F5-H5	T F8-D8
T A1-G1	D E7-F6
T H5-H6	D F6XF2+
K H2-H1	S H4-G6
T H6-H5	B A7-A5
T G1-G2	D F2-C5
L D2-E3	D C5-E7
T H5-F5	T D8-D7
T G2-G4	D E7-B4
B B2-B3	B C7-C6
B C2-C4	B A5-A4
L E3-D2	D B4-B6
L D2-E3	D B6-B4
T G4-G3	B C6XD5
B E4XD5	B A4XB3
B A2XB3	T A8-A3
L E3-G5	T D7-C7
T G3-F3	D B4XC4
D D3XC4	T C7XC4
B B3XC4	T A3XF3
T F5XF3	B F7-F6
L G5-D2	K G8-F7
T F3-B3	B B7-B5
B C4XB5	S G6-F4
B B5-B6	S F4-E6
B D5XE6+	K F7XE6
B B6-B7	B G7-G6
B B7-B8 DAME	B G6-G5
D B8-E8+	K E6-F5
T B3-F3+	K F5-E4
D E8-C6+	K E4-D4
L D2-C3 MATT	

Hallo, Schachfreunde !

Nachdem unsere Schachecke sich immer größerer Beliebtheit erfreut, beginnen wir ab dieser Ausgabe mit einer neuen Rubrik: KNIFFEL-SCHACH! Diese Rubrik wendet sich in erster Linie an Schachfreunde, welche größere Kenntnisse in diesem Gebiet besitzen und bisher in unserem Schachturnier nicht zum Zug kamen. Danken möchte ich an dieser Stelle Peter Krystufek, welcher uns auf diese Idee brachte und auch die Rätsel für uns entwickelte. Ich hoffe, die neue Rubrik findet recht großen Anklang unter den Lesern und sorgt vielleicht für etwas mehr Auflockerung in der Schachecke.

Frank Brall

Was ist „Kniffel-Schach"?

Das Schachspiel teilt sich in drei Gebiete: in das praktische Schach (Partie-Schach), in das Kunstschach (künstliche Stellungen als Endspielstudien) und das „Kniffel-Schach", bei dem Stellungen nur noch künstlich geschaffen werden und zwar nicht mehr als Endspielstudie, sondern als erweiterte Denkaufgabe in Verknüpfung mit Kombinationen und Logik.
Kompliziert sieht es daher beim „Kniffel-Schach" immer aus! Es ist als eine spezifische Weiterentwicklung der herkömmlichen Schachaufgabe zu sehen, die sich in der Regel nur mit Matt-, Remis- und Gewinnsuche beschäftigt.
Das „Kniffel-Schach" selbst ist auch kein Hilfszweig des Partie-Schachs oder Problemschachs mehr! Es ist bereits eine selbständige Gattung, vom Partie- und Problemschach völlig wesensverschieden.
Die Problemstellungen hier sind Produkte, der Phantasie entsprungen, vom ersten bis zum letzten Zug vorherbedacht und gewollt! Die Motive der Schachspieler - wie gelegentlich angedeutet wird - spielen hier keine tragende Rolle mehr, die Frage nach Matt in n-Zügen taucht im Prinzip auch nicht mehr auf. Aus diesem Grund sind die Schachaufgaben mit den handelsüblichen Schachprogrammen oder Computern auch nicht mehr lösbar. Aber vielleicht ist dies für Schachprogrammierer ein Anlaß, sich einmal über ein neues Programm Gedanken zu machen.
Jedenfalls wird der Löser veranlaßt, selbst kreativ, geistig beweglich, mit fast kriminalistischem Fingerspitzengefühl – und vor allem zwingend logisch zu kombinieren, um die Lösung korrekt und legal belegen zu können.
Gegenüber dem Partie-Schach und der herkömmlichen themabezogenen Schachaufgabe liegt der Sinn und Zweck beim „Kniffel-Schach" auf einer ganz anderen Ebene: im Entdekken, in der Systematik, im Darbieten und Empfangen gerade jener Möglichkeiten und Schönheiten dieses königlichen Spieles, die während einer Partie im Gegeneinander zweier Köpfe und ihrer schachlichen Argumente niemals in Erscheinung treten und auch nie zur Debatte stehen würden.
Je mehr man also das „Kniffel-Schach" mit Verständnis betrachtet, um so schneller und vollkommener wird man das Dargebotene durchschauen und erfassen.

(Quelle: Peter Krystufek)

SCHACHECKE

Die Kurzzeichen für die Schachfiguren sind „K“ (für König) „D“ (Dame), „T“ (Turm), „L“ (Läufer), „S“ (Springer) und „B“ (Bauer). Es sind also die Anfangsbuchstaben der Figuren. In der Notation selbst sind die Bauern ohne Zeichen (ohne Initiale): E2-E4 bedeutet, daß ein weißer Bauer vom Feld E2 nach Feld E4 zieht.

Die graphischen Symbole (Figuren des Diagramms)

König Dame Turm Läufer Springer Bauer

Die Notations-Kürzel

O-O kurze Rochade
O-O-O lange Rochade
– zieht nach (z.B. e2-e4)
x schlägt, Kurznotation (z.B. Ta1:a5 oder nur Ta5:)
+ Matt (z.B. Ta1-a5 oder nur Ta5)
! guter Zug (z.B Ta1-a5! oder nur Ta5!)
? fragwürdiger Zug
i.V. Schlagen im Vorübergehen (en passant) / deutsch
e.p. en passant / französisch (z.B. b5xc6 e.p. oder nur bc6:e.p.)
wK,sT... weißer König, schwarzer Turm ...

Die Notation

Bei Schachaufgaben (z.B. „Matt in 2 Zügen“) gilt immer, daß Weiß zuerst am Zug ist. Weiterhin ist es generell so, daß im Diagramm Weiß „unten“ sitzt und Schwarz „oben“.
Zug-Beispiel: h7-h8D oder nur h8D = Umwandlung in eine weiße Dame
Weiteres Zug-Beispiel: f7xg8S+ oder nur g8:S+!
= ein weißer Bauer schlägt eine schwarze Figur auf dem Feld g8 und wandelt in einen Springer um, welcher nun Schach bietet. Und das Ganze war auch noch ein hervorragend guter Zug.
Die ausgeschriebene Zugfolge eines Drei-Zügers („Matt in 3 Zügen“)
Stellung: wKc7, wTf5, wBa2, sKa8, sLa6, sBe5 und sBa3.

1. Tf5 x e5 La6 - c4
2. Te5 - a5+ Lc4 - a6
3. Ta5 x a6

Das gleiche in Kurznotation:

1. Te5: Lc4
2. Ta5+ La6
3. Ta6

Doch nun genug der Vorrede – hier sind unsere ersten drei „Kniffel-Schach“-Aufgaben: (Die Lösungen werden jeweils im nächsten Heft veröffentlicht.)

Aufgabe 1:

Das Schach-Open

Bei einem Schach-Open hatten sich 279 Schachspieler zum Turnier getroffen. Bekanntlich wird ein solches Turnier im K.-O.-System ausgetragen (von jeweils zwei aufeinandertreffenden Schachspielern kommt immer nur der Gewinner in die nächste Runde. Bei etwaigen Remisen wird so lange weitergespielt, bis ein Gewinner feststeht).
Wieviel Gewinn-Spiele müssen ausgetragen werden damit der Turniersieger festgestellt werden kann?

Aufgabe 2:

8 7 6 5 4 3 2 1
a b c d e f g h

Wer sind die 7 unbekannten Schachfiguren? Wie lautet der letzte Zug?

Aufgabe 3:

8 7 6 5 4 3 2 1
a b c d e f g h

Weiß hatte zuletzt gezogen und dabei geschlagen. Wen? Wie?

Schach – das königliche Spiel
Cyrus II – das königliche Programm
ASM verlost einen königlichen Preis

CYRUS II ist ein Schachprogramm der Spitzenklasse aus dem Hause ALLIGATA. Anläßlich einer Vorstellung überließ uns der Hersteller das unten abgebildete wertvolle Schachbrett mit handgeschnitzten Figuren, was bald in den Besitz eines unserer Leser übergehen wird. Wie Sie an diesen tollen Gewinn herankommen, erfahren Sie unten!

CYRUS II

Und hier die Aufgabe:

Unter bestimmten Voraussetzungen können beim Schach König und Turm gleichzeitig bewegt werden. Wie nennt man diesen Zug, und wann darf er durchgeführt werden?

SAC

Anne Carlton games

Postkarte bis spätestens 15.1.1987 einsenden an:
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: CYRUS II
Postfach 870
3440 Eschwege

ALLIGATA BITES BACK

Kleinanzeigen in ASM

ANKÄUFE

Suche für Schneider CPC 464 Software auf Cass. oder 3"Diskette. Ob mit oder ohne deutsche Anleitung, bietet alles an. Schriftliche Angebote an
Jörg Aglaster, Klaus-Dorfer Weg 10, 1000 Berlin 49

****CPC**CPC**CPC**CPC**CPC****
CPC-6128! Suche und tausche Programme auf 3"-Disc. Schreibt bitte an: Michael Fechtner, Cuxhavener Str. 13, 1000 Berlin 21

Suche Adventure Construction Set von Ariola-Soft: Angebote bitte an Gudio Schmidt, Sonnenweg 6, 4901 Hiddenhausen

C16-Einsteiger sucht Kontakte mit Profi, suche auch billig Drucker. Wer hilft mir? Antwort bitte an: A.Z. Duda, Barbarossaring 32, 6750 Kaiserslautern, Tel.: 0631/40656 nur SA-SO

VC-20 Speichererweiterung VC 1211 (Grafikhilfe) dringend gesucht. Willy Kreuzer, Weichselgasse 22, A-2500 Baden, Tel.: 02252/87970

Suche preiswerten Drucker für Commodore 64! Angebote an:
Benno Frei, Geranienstr. 22, 7830 Emmendingen

Lightpenprogramm für VC-20 und Compute mit 7/85 sucht Heinz Peter Lukes,
Martingasse 11, A-2130 Mistelbach

I am searching for: Genesis, biete 10,00 DM, Grandmaster, Football-Manager, Winter-Olympiade, Turbo-Tape, etc. für C-16 und Tape! R. Loepki, Heidrehmen 20, 2000 Hamburg 55

******** Hey C 64 Fans *******
Tauschpartner, kaufe auch für den C 64! Antwort ist 100%! Listen an: Christian Antons, Kettelerstr. 23, 4905 Spenge

****** AN ALLE C-16-FREUNDE ******
Suche Software! Tausche auch Kiste meiner Programme gegen Rückporto an Guido Bender, Maienstr. 8, 6602 Saarbrücken-Dudweiler

Suche Kopierprogramm für C 16/64K um Progr. von Cass. auf Disk zu kopieren. H. Schrimpf, Eikeloher Str. 4, 4782 Erwitte

Tausche Software für ATARI 800XL auf Cassette.(Suche:Game Macker). Habe sehr gute Spiele zum Tauschen. Schreibt mir: Kai Ertz, Hauptstr. 14, 5551 Graach. Nur Kassette!!!

+ + +Achtung C-16/116 USER+ + +
Tausche Original-Software
Suche C-64 zahle bis 150,-- DM
mit Zubehör auch mehr! MELDEN bei:
Guido Lange, Bergstr. 20,
8741 Schönau

TAUSCH

Tausche/Verkaufe Spiele für C-64 (Disk). Habe Paperboy, World Games usw. Listen an Oliver Nazareth, Feldstr. 37, 2304 Laboe, Tel.: 04343/7847 Antwort 1000% XSUCHE SPEEDOSX

Tausche Software aller Art.
Bitte meldet Euch (neue und alte Software). Daniel Schmidt; Sindelenstr. 2, CH-8340 Hinwil

ATARI 800 XL: Tausche Software aller Art. Suche Programm, das MS-Prog. (auch mehrteilige) von Cassette auf Disk macht und die dann zu 99% laufen. Benötige Programm, das C-64 MS-Progr. für den Atari lauffähig macht. K. Flachs, Möglingerstr. 21, 7000 Stuttgart 40, nur Disk!!!
P.S.: Suche Winter Games, Sommer Games, Commando, Natocommander...

VERKÄUFE

***Verkaufe VC-20** mit viel Zubehör (Spei-chererw. 64K u.a.) für 400,-- DM VHB. Info bei Manfred Barth, Kandelgasse 3, 6509 Lonsheim

Wer braucht einen VC-20 gut erhalten?
V.B. 200,-DM. Angebote an: Marc Schwarzer, Höhenweg 30, 6992 Weikers-heim, Tel. 07934/547

Verkaufe
C-16 + Datasette + Joystick + S/W-Monitor + 7TOP GAMES (z.B. Bomb Jack) Preis 500,-DM, Tel: 05602/5425, Walde-mar Glodny, Egerlandstr. 13, 3436 Hess. Lichtenau

SVI 328 64K + 10 Spiele 2 Joy mit Recorder + einf. Kassette. Anschl. an jedes TV-Gerät möglich.
Tel.: 09621/ 13939 Preis: DM 650,–

Verkaufe C-116 mit Joystick/Netzteil ca. 30 abgeti. Spiele, 8 gekaufte Spiele, z.B. Winter Olympiade, Atlan-tis, Bandits at Zero, Preis 250,-DM, bitte melden 04834/8322

Verkaufe Commodore C16 + Data-sette und den Spielen Winter Olympiade, Space Pi-lot, Daley Thompsons Star Events, Plus Paket, Basic-Lernkassette und Joystick-adapter. Dazu 3 Handbücher über den C16. Preis 250,- DM. Martin Müller, Ost-str. 1, 8391 Hintereben,
Tel.:08581/ 2261

Verkaufe C16 + Datasette + 12 Spiele + Joy-stick + BASIC-Cassette + BASIC-Buch! Ia-Zu-stand. VB:280,--DM,
Tel:06195/4723

Verkaufe VC-20 mit 64K-Erweiterung + Su-per-Tool-Datasette-Anwender-handbuch-Literatur + Spielprogramme sowie Spielkas-setten für 300,-DM,
Tel.:02365/21446

CONTACT - mach

CBS COLECO VISION

Dieses System ist noch lange nicht "tot"....
....denn es sind NEUHEITEN eingetroffen:

Montezuma's Revenge | 2010-Graph.Abenteuer | Tarzan | Spy Hunter | The Dam Busters | Grog's Revenge | Tapper | James Bond-007 | Illusions | The Dukes of Hazzard

wieder lieferbar:
Zenji ** Pitfall II
H.E.R.O. ** Decathlon

65 verschiedene Titel zur Auswahl!
AN- und VERKAUF von CBS-Artikeln.
Informationen und Preis/Titel-Liste:
CBS-Telespiel-Club, 1000 BERLIN 44, Weisestraße 12, Ruf 030 / 621 35 65.

Weihnachtsträume werden wahr ...

C 64	Cass.	Disk
Ultima III	–	39,–
Ultima IV	–	59,–
Bard's Tale	–	49,–
Fist II	29,–	43,–
Infiltrator	29,–	43,–
Spin Dizzy	19,90	49,–
R.M.S. Titanic	19,90	49,–
Mermaid Madness	19,90	49,–
Boulder Dash Constr.	29,–	45,–
Trailblazer	29,–	39,–
Marble Madness	29,–	39,–
World Games	29,–	39,–

Atari XL/XE	Cass.	Disk
Warcopter	26,–	auf Anfr.
Ultima IV	–	59,–
Silent Service	34,–	49,–
Hardball	39,–	59,–
Mercenary Comp.	39,–	49,–
Trailblazer	29,–	39,–
Internat. Karate	19,–	39,–
Smash Hits I-VI je	29,–	49,–
Vietnam	29,–	45,–
68000er	**ST**	**Amiga**
World Games	69,–	69,–
Mercenary Comp.	69,–	auf Anfr.

Liste anfordern – es lohnt sich! (bitte Computer-Typ angeben)

Lieferung per Nachnahme/Scheck zzgl. DM 4,– Porto und Verpackung

printadress
Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

+ + ZX-81 + + ZX-81 + + ZX-81 + + ZX-81 + + ZX-81 +
Verk. ZX-81 + 16 KB + Printer + 21 Spiele + Hefte für 150,-- DM bitte schnell! Oliver Stutzner, Ficht 3, 8391 Untergriesbach, Tel.: 08593/13860

EROTIKA-das aussergewöhnliche Adventure, deutsch, aufregende Bilder, 3 Disk., 29,95 + NN. An H. Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Verkaufe C-64 Software (Nur Original-Programme) z.B.: Flight Simulatior II 40,-- DM, Print-Shop 35,-- DM. Liste gegen Rückporto bei: Rudolf Lex, Prinzregentenstr. 100, 8000 München 80.

******* C-64 TOP SOFTWARE *******
*** Auf Diskette und Kassette ! ***
* z.B.:JET,PSI 5, ...! Traumpreise *
* Neuwertig!Bitte Liste anfordern! *
*** Notruf: 0491/61943 ab 16 Uhr ***

Das besondere Programm!
TURTLEGRAFIK für C-16 (64K) und Plus 4. Info gegen Rückporto bei: B. Lauer, Handgasse 10, 8700 Würzburg.

Verk. Orig.prg. f. C-64 auf Modul + Cass. ab 4,--! Schallplatten (LP 8,--, Single 3,--). Listen gegen 1,-- in Bfm. Kaufmann, Burgstr. 61, 7000 Stuttgart 80

Verkaufe**Verkaufe****Verkaufe**
Einen Homecomputer /Texas Instruments) mit 2 Joysticks, Speechsynthesizer, Extended-Basic, 32K Erweiterung, Bücher, Hefte, 2 Kassettenrecorder, Spiele auf Kassetten und Dateien, 3 Spiel-Module. Nur Komplett-Verkauf, nichts einzeln! 500,-- DM!
Daniel Bacher, Spizholstr. 131, 7032 Sindelfingen

C16, C116 Superspiele!
Info gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielmayerstr. 16, 7990 Friedrichshafen 1

C16/116 Speichererweiterung 64K
- Umrüstservice DM 74,--
- Steckbar ohne löten DM 65,--
- Bausatz kompl. DM 45,--
- Datasetteninterface DM 79,--

Preise + 6,--DM Versandspesen, Info gegen Freiumschlag, Tel.: 06203/43468 (14-17 Uhr)

+ + + Verkaufe C-116 + + +
Mit BASIC-Kurs, sowie Datasette und 31 Spiele: z.B. ACE, Bombjack, Reachhead, und viele mehr. Wo? Rainer Hüttinger, Kremser Str. 14, 8500 Nürnberg 50

64er-Games, die es bringen:

Ace of Aces, K/D, 28/40, e
Acro Jet, K/D, 35/49, d
Airline, D, 54, e
Americas Cup, K/D, 28/40, e
Antiriad, K/D, 21/28, d
Arc of Yesod, K/D, 26/44, e
Arc Pandora, K/D, 25/28, e
Assault Machine, K/D, 28/40, d
Avenger, K/D, 28/40, e
Ballblazer, K/D, 36/54, e
Ballyhoo, D 73, e
Bard's Tale 2, D, 65, e/d
Batman, K/D, 28/40, e
Colorado Bill, K/D, 28/40, d
BMX Simulator - Vorbestellen!
Boulder Dash III, K/D, 37/57, e
Breakthru, K/D, 28/40, e
Captain Kelly, K, 28, e
Causes of Chaos, K, 25, e
Caution Warrior, K, 30, e
Champ. Wrestling, K/D, 28/40, d
Chess, D, 129, e
Confused, K/D, 28/29, d
Crusade Europe, K/D, 28/40, e
Crystal Castles, K/D, 28/40, d
Dantes Inferno, K/D, 26/36, e
Deactivators, K/D, 26/36, e
Decision in Desert, K/D, 44/59, e
Die Erbschaft, K/D 44/54, d
Dracula, D, 39, e
Dragons Lair, K/D, 25/35, d
Droids, K/D, 25/30, e
First Starfighter, K, 30, e
Fist 2, K/D, 28/40, d
Floyd the Droid, K/D, 36/54, e
Future Knight - Vorbestellen!
Galvan, K/D, 28/39, e
Gauntlet, K/D, 28/40, e
Glider Rider, K, 28, e
Great Escape, K, 28, e
Hanse, K/D, 36/54, d
Heartland, K/D, 36/54, d
Highlander, K/D, 21/40, e
Hijack, K/D, 30/44, e
Hole in One - Vorbestellen!
Hot Wheels, K/D, 28/40, e
Hypaball, K/D, 26/44, e
Icari Warrior, K/D, 28/40, e
Illusion, K/D 49/59, e
Infiltrator, K/D, 28/40, d
Infodroid, K/D, 26/44, e
Iridis Alpha, K/D, 23/32, e
It's a Knock Out, K, 28, e
Jack the Nipper, K/D, 25/37, d
J.B.s Squash, K, 26, e
Johnny Reb 2, K, 28, e
Jewels of Darkne., K/D, 47/64, e
Kettle, K/D, 28/45, e
Knights of the Desert, K, 30, e
Leather Godesses of Pho., D, 72, e
Light Force, K/D, 35/45, e
Mandragore, K/D, 40/44, d
Marble Madness, D, 36, e
Maschinenschreib/Kurs, D, 44, d
Miami Vice, K/D, 28/40, d
Mediator, K/D, 32/37, e
Miss. Elevator, K/D, 28/40, d
Montezumas Rev., K/D, 23/35, e
Movie Monster G., K/D, 39/45, e
Murder on Mississippi, D, 47, d
1942, K/D, 23/36, e
Ninja, K/D 15/25, e
Nodes of Yesod, K/D, 36/54, e
Outlaws, K, 28, e
Paperboy, K/D 28/44, e
Pitstop 2, K/D, 28/40, d
Powerplay, K 30, e
Prodigy, K/D, 30/44, e
PSI 5 Trad. Comp., K/D, 28/40, d
Rebel Planet, K/D, 28/40, d
Revs, K/D, 55/54, d
R.M.S. Titanic, K/D, 32/45, e
Room Ten, K/D, 21/37, d
Saboteur, K, 28, d
Sanxion, K 28/40, d
Scarab - vorbestellen!
Schach/Lernprogramm, D, 62, d
Shaolin Road, K, 28, e
Shockway Raider, K/D, 39/45, e
Silent Service, K/D, 28/40, d
Silicon Dreams, K/D, 54/54, e
Soldier One, K/D, 31/45, e
Solo Flight 2, K/D, 32/47, d
Spellbreaker, D, 72, e
Split Personalities, K/D, 25/35, e
Starcross, D, 72, e
Star glider, D, 72, e
Star Treck, K/D, 28/36, e
Strike Force Har., K/D, 30/35, e
Super Huey 2, K/D, 28/40, e
Tarzan, K/D, 25/35, d
Tass Times in Tonetown, D, 59, e
Tau Ceti, K/D, 28/40, d
Tempest, K/D, 39/59, e
Thai Boxing, K/D, 21/32, d
The Pawn, K/D, 52, e
They sold a Mio 3, K/D, 28/40, e
Trail Blazer, K/D, 25/35, d
Trinity, D, 90, e
Trivial Pursuit 1, K/D 35/47, e
Trivial Pursuit 2, K 28, e
Two on Two, K/D 30/40, e
Uchi Mata, K/D, 28/40, d
Ultima 4, D, 64, e
Vera Cruz, K/D 30/54, e
Vietnam, K/D, 28/40, e
War, K/D, 22/40, d
Warrior 2, K/D, 28/40, e
Werner, K/D, 26/36, d
Winter Games, K/D, 33/42, d
World Cup Carnival, K/D, 32/47, d
World Games, K/D 28/40, d
Xevious, K/D, 28/40, e
Zzap Sizzlers 2, K/D, 28/44, d
Zoids, K/D, 28/40, d

Ausgesucht gutes Zubehör:
Competit. Pro Microstick, DM 47.-
Quick Shot 2 Micro, DM 39.-
Speedking-Stick, KONIX, DM 35.-
Fast Load Modul, EPYX, DM 45.-
Vorpal Utility Kit, Disk., DM 45.-

- **Jede Woche kommen die**
- **neuen Games aus England**
- **und aus USA dazu!**
- **Rufen Sie uns einfach an!**

e = engl. Anltg., d = deutsche Anltg. Irrtümer, Änderungen und Teil-Lieferungen vorbehalten!

Wir liefern ausschliesslich per Post und per Nachnahme: Also bitte schicken Sie uns kein Bargeld und keine Schecks vorab.

Fordern Sie auch die kostenlosen Gesamt-Listen für den 64er, 800XL, ATARI-ST, COMMODORE Amiga, Personal Computer an!

Falls Sie uns noch nicht kennen: Wir sind die Spiele-Professionals mit den besonders vielen und neuen Spielen besonders zufriedenen Kunden!

FUNTASTIC MailOrder.
Telefon 089 - 2609593
D-8000 München 5. Müllerstraße 44

Bei uns gibt es **natürlich** auch den "Programmierten Wahnsinn": Die brandheiße Spielmaschine von **SEGA** kostet nur **DM 298.-**! Irre!

FUN*TASTIC

Software-Sonderangebote
für ATARI: z.B. Flugsimulator, Bruce Lee, Decathlon, , Theatre Europe; Cassette nur 65,– DM, sonst 120,-- DM, oder Aquanaut, Agent 08/15, Pacman (neu), Skeet, Sky-Warrior, Disk: 20,-- DM, Cassette 15,-- DM. Oder Cass. oder Disk mit 10 Listings Cass. für 15,-- DM, Disk. für 20,-- DM. Liste mit über 200 Listings anfordern bei: Software-Versand, T. Knobling, Im Dammwald 18, 6382 Friedrichsdorf. Liste mit über 200 Listings bei uns anfordern gegen frank. Rückumschlag mit 80 Pf.

Verkaufe wegen Systemwechsel
C116 + 64K für 150 DM. Außerdem 21 Spielkassetten, z.B. Bomb Jack, Berks, Pluspaket, Favo-rite 4, Turbo Tape u.a. für 250 DM (we-nig benutzt). Zusammen für nur 380 DM! Angebote an: Frank Roulands, Benrader-str. 135, 4154 Tönisvorst 1

Commodore C-16/116
Speichererweiterung 64 KByte Bausatz mit allen benötigten Teilen, Schalter für 16 KByte-64 KByte umzuschalten und ausführlicher Bauanleitung für nur 49,50 DM (incl. MwSt.) per Nachnahme. Frank Schmitz, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen 2, Tel.: 02247/8111

Verkaufe Schneider CPC 664 mit Grünmonitor * Software oder Tausch gegen C64
Thorsten Mundil, Auf dem Klink 11, 3254 Emmerthal 2, Tel: 05157/473

C-16/116/ + 4 Hardware & Zubehör

64K-Erweiterung & Schalter	49,50
64 K-Erweiterung o. Schalter	39,50
64 K-Erweiterung mit Einbau	65,50
Daten-Cassetten C15 5 Stück	7,80
Computape Dataset C15	11,50
Disketten Pen set 3 Stück	8,20
Endlospapier 1000 Blatt	28,50
Kunststoff-Pinzette 125 mm	0,80
Disketten 5 1/4" 10 Stück	12,80
Kopiehalter Format A4	47,50
Mikro-Lötkolben 12V/8W	9,50
Daten Cassetten C15 1 Stück	2,20
Cassetten-Archiv für 24 Stück	6,50
EDV-Endlospostk. 250 Stück	22,50

Versand per Nachnahme
Fordern Sie bitte unseren Hauptkatalog an gegen 80Pf Porto.
PC-HC-ELEKTRONIC-TECHNIK
Fritz-Reuter-Str. 3, 2914 Barßel

Commodore C16 - 116- plus 4 Userport.... Wird einfach in das Expansionsport eingeschoben. Kompatibilität zum C64 gut möglich. 2 8Bit I/O/1Seriel-Port/2 16Bit Timer/1 Echtzeit-Uhr usw. für nur 98,-- DM (incl. MwSt) + Port per NN bei: Frank Schmitz, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen 2, Tel.: 02247/8111

Verkaufe Plus 4 nur 320,--DM, VC-20 nur 100,--DM, 16K-RAM 60,--DM, verkaufe für C-16: Gehäuse + Tastatur 25,-- DM, TED-Chip 50,-- DM, ROM-Chips je 15,--DM, Adress-Chip 15,--DM, Netzteil 15,--DM. Alle Preise + 6,--DM NN. Suche für Plus 4 EPROM-Brenner + Plotter 1520 je 130,--DM, evtl. Tausch. Christoph Drube, Kasseler Str. 28, 3530 Warburg, Tel.: 05641/1332

Neu: mit Laden — **GAMESOFT** — **Neu: mit Laden**

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: 0 61 81 / 25 23 81
HOTLINE tägl. von 10–18 Uhr, Samstag 10–13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64		C	D
Tau Ceti	Arc	44,–	54,–
Game Maker	Uti	54,–	67,–
Herz von Afrika	Str	–	67,–
Knight Games	Arc	44,–	57,–
Shogun	Arc	34,–	49,–
Alter Ego	Sim	–	67,–
Ghosts & Goblins	Arc	34,–	56,–
Golf Const. Set	Arc	44,–	54,–
Hacker II	Adv	–	39,–
Kung Fu II	Arc	–	35,–
Freeze Frame MK III (Modul) 159,–			
Endlich lieferbar:			
The Bard's Tale	Adv	–	69,–
Der Clou: Game Killer Modul 59 Mark			

Atari 800 XL		C	D
Mars	Adv	–	57,–
Arcade Classics	Com	44,–	–
Side Winder	Arc	44,–	57,–
Kaiser	Sim	–	64,–
Summer Games	Arc	–	49,–
Racing Destr. Set	Sim	–	67,–
Hardball	Sim	–	64,–

C-16		C
Ace	Sim	34,–
Commando	Arc	34,–
Vox	Arc	14,–
Turbo Tape	Uti	19,–
Winter Olympiade	Arc	29,–

Schneider		C	D
Eden Blues	Arc	38,–	54,–
Crafton + Xunk	Arc	48,–	54,–
Batman	Arc	34,–	44,–
Fifth Axis	Arc	–	58,–
Green Beret	Arc	–	47,–
Mindshadow	Adv	–	54,–
Tomahawk	Sim	–	54,–
P.Y.R.A.D.E.V.	Uti	–	77,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1.50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

PLUS 4 + + PLUS 4 + + PLUS 4 + +
Datenfernübertragung jetzt nur ein Kinderspiel. DFÜ **Komplettanlage** bestehend aus Adapter, Modem und Supersoftware. Wählen von der Computertastatur:
* Wahlwiederholung
* Auto-Answer
* Mailboxbetrieb ****229,--DM****

Ihr DFÜ-Spezialist
GUSS DATA CONNECTION, Tel.: 02723/6679

C-16 großer Bruder des C-64
Datenfernübertragung wird zum Kinderspiel! Erweiterungsplatine >USMO I< für C-16/116 mit **RS-232 und zwei Userports** für **DM 138,--. Modem steckfertig** mit passender Software:
* Wahl von der Computer-Tastatur
* Autoanswer
* Mailboxbetrieb **DM 148,--**

Speichererweiterung DM 49,--
Guss Data Connection,
Tel.: 02723/6679

---

computer shop

Schnellversand oder im Laden erhältlich!

FREEZE FRAME

Jetzt die neue Version FREEZE MK III
nur **139,–**

Neuheiten

	C/D
Light Force	29/42
Sentinal	29/42
Firelord	29/42
Fantasy I (deutsch)	69
Fantasy II (deutsch)	69
Top Gune	29/42
Cobra	29/42
Big Trouble i. l. China	29/42
Tarzan	29/42
Howard the duck	29/42
Aliens	29/42
Gauntlett	29/42

C-64

	C/D
Antiriad	29/42
Cholo	29/42
Academy	29/42
Xivious	29/42
Scooby Doc	29/42
Great Escape	29/42
High Check	29/42
Ikari Warriors	29/42
Destroyer	29/42
Vietnam	29/42
Uchimata	29/42
Future Knights	29/42
Labyrinth	29/42
Avenger	29/42
World Games	29/42
Cyborg	29/42
Fist II	29/42
Silicon Dreams	29/42
Space Warrior	29/42
Marble Madness	29/42
Tempest	29/42
Bards Tale	42
The Pawn	29/42

ST

	D
World Games	79
Karate Kid	79
Electronic Pool	52
Psion Chess (deutsch)	79
Star Glider	79
Winter Games	69
Leaderboard	69
Flight II	139

Amiga

	D
Jewels of Darkness	69
Silent Service	72
Leaderboard	72
Winter Games	72
Super Huey	79
Arena	86
Marble Madness	82

Zubehör

Competition Pro	39
Alle Infocom-Hintbooks	je 29
Joystick transparent	29
Joystick mit Microschalter	39

Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop · Landsberger Str. 104 · 8000 München 2

0 89 / 5 02 24 63

* * * * * * * * * * * * * * * * * *
* *** Verkaufe ZX-81 *** *
* ZX-81 + 16K RAM + ca. 350 *
* Programme *
* Joystick-Interface (9-polig) *
* Turbo Tape + Literatur + Listings *
* ab 175,-- DM *
* Tel.: 09166/445 nach 18.00 Uhr *
* * * * * * * * * * * * * * * * * *

SPEEDKING, der Super-Joystick mit Microschaltern nur 38,-DM, später 59,-DM. MUSIC & COMPUTER, Eichenstr. 34, 5470 Andern h. Bestellung per NN/Scheck

*******C-16/116 Spiele*******
Tausche und verkaufe Superspiele für C-16/116. Günstig! T. Wiegmann, Ihmer Str. 9, 3005 Hemmmingen 5, Tel: 05101/1704

C-64/128 Top Quality Newest Original Software (Games + super.Utilities) at very low prices. WRITE NOW TO: CPM, Apartado 4065, P-9001 Funchal.
*** NEW TOP QUALITY LOW PRICE ***

ACHTUNG - ATARI - FREAKS
Verkaufe 2 Happy-Module mit Anleitung. Bis 500% schneller. Preis 150,-- DM pro Happy + Porto. Tel: 02377/1076 (4269)

Verkaufe 6 Monate alten C-16 + Datasette + Basickurs. Verkaufe außerdem Top-Games (Gunslinger, Winter Olympics usw.). Markus Stachowiak, Klattenberg 15, 2840 Diepholz, Tel.: 05441/6785

C-16/Plus 4: Orig.Cass. zum 1/2 NP zu verk. Z.B.: Ace +4, Kung Fu, Legionnaire, Turbo Tape, Music Master u.a. Liste gegen Rückumschlag von L. Eiding, Burkarderstr. 46, 8700 Würzburg

VC-20: Liste mit SUPERSPIELEN (auch für Erweiterung) gegen 50 Pf-Marke! C-64 + 128:"ADVENIA"-Scherzadvent. D/K 22 DM (Info gegen 50 PF-Marke!) M. Platt, Carl-O.-Str. 4, 8721 Hambach

GAMES für Commodore wie: Sanxion-Xevious-Ace of Aces-Combra-Would Games wir haben nur Neu-Write for List: Thomas-SOFT-Tsamadou 4-Athina- Greece oder T. Movzakitis-Pfitznerweg 4-5650 Solingen-Auch Flight-Set Simulator-Print Shop-Newsroom-Print Master Geos V 1.2 Farbe-Alle Programme mit Info-Write now *Thomas-Soft* Software House AMSTRAD auch

***Star-Painter+**, das Malprg. für alle Atari ST (Farbe); GEM-gesteuert; Sprühdose; 37 Füllmuster usw. mit ausf. Anleitung und 5 Bildern + Vokabel-Lernspiel zusätzlich. Disk für 40,-- DM bar oder + NN; Frank Rode, Spiegelbrücke 5, 3408 Duderstadt

15 Superspiele für C-16 auf Kassette zu verkaufen! Ab 1.1.87 bei Kai Uwe Boß, Ilmenweg 5, 6422 Herbstein. 20DM in den Umschlag stecken und abschicken !!!

C-16, C-116 + Plus 4 Superspftware, Info = 80 Pfennig. Anfordern bei Michael Husen, Ritterstr. 55, 2800 Bremen 21

10 C-16/116 Spiele für 10,-- DM!!!
Mit: Pac-Man, Invaders of the Space, Cowboy-Duell, Tank-Wars, Turmspringen, SDI, Jäger des verlorenen Schatzes, Mimi, Cave, Submarine. Bitte frankierten Rückumschlag mit 10 DM an: Peter Preuss, Remmelsweg 5, 7107 Bad Friedrichshall 2, P.S. Tausche auch Software!

Rennersoft-Computer-Distribution
ACTIONS-GAMES-ADVENTURES-BUISNESS-SOFTWARE

Wir haben für Ihren Commodore C 16/116 und Ihren Commodore C 64

Projekt Nova, Quiwi, They sold a Million 2, Nexus, Mission Elevator, Dragon's Lear, Paralax, Miami Vice, Grandmaster, Grafik-Designer

Gratis-Liste anfordern · **Achtung:** Computersystem angeben!

Renner-Soft Abteilung A 2 · Postf. 920 · 4440 Rheine

C-16 SPITZENSOFTWARE
Programmpaket:
1. Pilot (brandneues Adventure)
2. Blackjack C-16
3. Flugsimulator
Cassette kommt sofort für 10,--DM Vorkasse (incl. Porto) an: Ludwig Wiesemüller, Birkenweg 37, 3408 Duderstadt 27

Brauchst Du heute noch 5 Spiele kauf bei Mini-Soft ganz viele.
Restposten: C16/116 Software
Gammelpack 1 (5 Spiele) 11,11 DM
Gammelpack 2 (10 Spiele) 18,18 DM
Die Gamespacks beinhalten: z.B. Kobra,Tennis,Moon Fighter,Jumpman u.a. Bestell es direkt bei: Mini-Soft, Stryckweg 48, 3542 Willingen

Achtung C-16 User!
Tausche und verkaufe Anwender- und Spielprogramme. Gr. Auswahl! Ulf Peters, Gablonzer Str. 11, 2351 Trappenkamp

10 Spiele für CPC 464 auf Kassette für 20,--DM (Schein). Bernd Ehring, Eisack-str. 9, 1000 Berlin 62

C-16/116 Software!!!
20 Spiel- und Anwenderprogramme für nur 20,-- DM. Die Programme sind auf Kassette. 20 DM als Schein oder Scheck bitte an: Daniel Beitlich, Kleine Höll-bergstr. 6, 6000 Frankfurt 50 oder Info-blatt für 80 Pf. in Briefmarken anfordern.

* * * * * * * * * * * * * * * * * *
* **C16 + 64 K und Plus 4** *
* **B Ö R S E** *
* Ein Profi-Anwender-Programm in *
* hochauflösender Grafik, 15 Gra- *
* fiken, aktueller Kontost. u.v.m. *
* Auf Kassette für 8,50 DM + 1,50 *
* DM Porto + Versand 10 DM- *
* Schein an: Manfred Leopold, *
* Hatzfelder-Str. 116, *
* 5600 Wuppertal 2, *
* Tel.: 0202/702876 *
* * * * * * * * * * * * * * * * * *

So bestellen Sie:

Der Mindestbestellwert von Software liegt bei **15.00 DM!**

Sie können das Geld in bar oder per Scheck Ihrer schriftlichen Bestellung beilegen.

Bei Nachnahme-Versand werden 4.00 DM für Porto-Kosten erhoben.

Auslandsbestellungen werden nur per Vorauskasse entgegengenommen!

Rufen Sie uns doch einfach einmal an! Unsere Telefone sind wochentags ab 9.30 Uhr für Sie zu erreichen!

SOFTWARE-VERSAND

ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BOCHOLT
☎ (0 28 71) 18 30 88

Wir haben die Software, die Sie suchen!

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette
Alleykat	29,95 DM	38,95 DM
Die Erbschaft	68,95 DM	78,95 DM
Eis & Feuer		68,95 DM
Hacker II	38,95 DM	54,95 DM
Knight Games	38,95 DM	38,95 DM
1942	32,95 DM	44,95 DM
Parallax	34,95 DM	
Room 10	29,95 DM	
Sanxion	32,95 DM	
Super Cycle	32,95 DM	44,95 DM
Tass Times		58,95 DM
Thrust	9,95 DM	
Trinity		98,95
Vera Cruz	48,95 DM	58,95 DM
Vietnam	32,95 DM	44,95 DM
Way of the Expl. Fist II	32,95 DM	
World Games	32,95 DM	44,95 DM

Schneider CPC (464, 664, 6128)

	Kassette	Diskette
Eden Blues	32,95 DM	44,95 DM
Jack, the Nipper	32,95 DM	32,95 DM
Saboteur	32,95 DM	32,95 DM
Star Strike II	32,95 DM	
Tarzan	32,95 DM	44,95 DM
Tau Ceti		32,95 DM
Tomahawk	32,95 DM	48,95 DM
Utchimata	32,95 DM	44,95 DM
Winter Games	32,95 DM	54,95 DM

Commodore 16/116/PLUS 4

	Kassette
ACE	32,00 DM
ACE (+64K)	34,95 DM
Bandits at Zero	14,95 DM
Bomb Jack	29,00 DM
Classics III	32,95 DM
Computer-Hit (10 Spiele)	32,95 DM
Finders Keepers	9,95 DM
Formula One Sim.	9,95 DM
Frank Bruno's Boxing	25,00 DM
Ghosts'n'Goblins	29,00 DM
G-Man	9,95 DM
International Karate	19,95 DM
Jack Attack (Modul)	14,95 DM
Kikstart	9,95 DM
Matrix/Laser Zone	29,00 DM
Monty on the Run	9,95 DM
Paint Box	25,00 DM
Pod	9,95 DM
Project Nova	25,00 DM
Quiwi (+64K)	29,00 DM
ROM-Listing	29,00 DM
Space Pilot	19,95 DM
Speed King	9,95 DM
Text Manager (Disk)	38,95 DM
Text Manager (Kass.)	38,95 DM
Trail Blazer	19,95 DM
Winter Olympiade	29,00 DM
Yie Ar Kung-Fu	29,00 DM

Fordern Sie kostenloses Informationsmaterial über unser Liefer-Programm für folgende Computer an: COMMODORE 64/128, COMMODORE 16/116/PLUS 4, SCHNEIDER 464/664, ATARI 130XE/260ST/520ST/800XL, SINCLAIR SPECTRUM und MSX.
Bitte geben Sie immer Ihren Computertyp an!

"C-16/116" Verkaufe 10 TOP-GAMES (z.B. Goldrausch, Submarine, Inv. of Space, Space Ship...) für 20,-- DM auf Kassette. Info gratis. Einsenden an: Klaus-Peter Banko, Alte Poststr. 14, 4577 Nortrup, Tel: 05436/285
Suche Kontakte zwecks Erfahrungsaustausch!

C 128, C 64, C 16/116, Plus 4, VC 20
- 6 Spiele 19,90
- Textverarbeitung 12,90
- Adress, Karteikasten je 29,90
- Video-, Musikarchiv je 29,90
- Denktraining 19,90
- Vokalbeltrainer 19,90
- Katalog gegen 2x80 Pf-Marken bei: Computerservice Tino Hofstede, An der Windmühle 8, 5010 Bergheim 5

Preisgünstige Programme aus Eigenentwicklung für alle Schneider-CPC-Computer (464/664/6128) erhalten Sie mit Schnellversand von Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd
Fordern Sie einfach das kostenlose Informationsmaterial an. Postkarte genügt!

C 16/116/Plus 4:TOP-Spiele + Anwender,Graphicen + Musik zu Superpreisen. 150 Programme. Liste gegen Rückporto. DEMO-Cass. 6 DM. Ferner ab Januar 87 der Bombenhit: "USER" - Die C16 Zeitschrift auf Cassette. Mit Spielen, Anwender, Infos, Gratisanzeigen, Tips & Tricks. Preis 6 DM + 1,30 Porto. Anzeigentexte willkommen.

Programme für den C-64 & VC-20 zu Minipreisen! Liste gibt es gegen 80 Pf. (Briefmarke) bei SF-Soft, Mühlenweg 7, 3401 Seulingen
Beispiel: Programm berechnet die beste Möglichkeit zum Schummeln bei ARBEITEN: Individuell für jeden Schüler. Nur DM 5,- (bzw. DM 3,-- bei VC20). Bitte Computertyp angeben.

C-64/128 Software (Originalprogramme) z.B. Bard's Tale 30,-- DM
Liste gegen Freiumschlag bei: Rudolf Lex, Prinzregentenstr. 100, 8000 München 80

CPC-SchneiderCPC-Schneider***
Tausche und verkaufe Software auf Kassette und 3"Diskette! Wer schickt mir seine Liste zum Tauschen? Auf jeden Fall Liste anfordern bei: Andreas Günther, Bürgerm.-Trupp-Str. 25, 6700 Lu.-Oppau. Bitte ausreichend frankierten Rückumschlag beilegen!

C 16/116/Plus 4 Zeichen- und
Grafikprogramme für 16K und
64K-Version, CAD-Basissystem
Info gegen Porto bei Dipl.Ing
M. Rätzel, Ulvenbergstr. 6,
D-6100 Darmstadt 13

C-64*C-64*C-64*C-64*C-64*C-64
Silicon Warrior 5 DM, Space Shuttle 10DM, Richard Petty's Rennzirkus 10 DM, MTSS All Mude America 20 DM u.a. Pro-gramme. Alle Progr. auf Disk für Floppy 1541. Info gegen 80 Pf. Rückporto von Stfan Leinauer, Ahornring 2, 8028 Tauf-kirchen

---

C-16 !!! Verkaufe TOP-Spiele für C-16, z.B. Bandits at Zero, Rockman usw. 20 % Ermäßigung auf jedes Spiel. Liste bei Christoph Furtkamp, Tel. 02851/2511

C-16/Plus 4! Spiele und Anwenderprogramme nur 1,--DM! Große Liste anfordern gegen Briefmarke oder Rückumschlag bei Jürgen Roumen, Eichenstr. 49, 4054 Nettetal 1

MIXED

Größter C 16/116/P4 CLUB
Bietet einen tollen Service u. a.: Fachzeitschrift auf Datenträger! Informationen gegen 1,30 DM Rückporto. Hacker, Im Winger 10, 5440 Mayen 14

Münster K2-Commodore C16-CLUB
sucht Mitstreiter!
* Selbstgestrickte Software * Tausch * 64K Erweiterung * Erfahrungsaustausch * Beratung. Info: 02501-58678

Kaufe, Verkaufe und Tausche Software für ATARI Kass. und Disk. Ralf Braun, Guterstr. 10, 7913 Senden, Tel.: 07307/4530

Anfänger sucht komplette Computer-Ausrüstung sowie Soft- und Hardware für VC-20. Hermann Starzengruber, Hofmark 95, A-4755 Zeu/Pram

---

***** SCHWEIZ *****
Verkaufe DATA-BECKER-Software und Bücher mit 30 %.
Tel. 01 362 88 78 (9-12/18-20 Uhr)

Ich suche die Zeitschriften 2/86, 3/86 von Compute mit.
Sven Mußwitz, An der Naßburg 17, 6369 Nidderau 1

Verkaufe Input 64 Ausgaben 6/85 bis 9/86 (16 Stück), nur alles zusammen, gegen Höchstgebot! Nur schriftliche Angebote an: Bernhard Helle, Schützenstr. 11, 4100 Duisburg 14

TAUSCH/VERKAUF/KAUF von nagelneuen GAMES für den C-64/128.
Listen und Wünsche an: Harry Müller, Postlagerkarte 034573C, 4300 Essen 1

Wunschzettel

ASM-Freaks, wir brauchen Euch! Nicht, daß wir jetzt ideenmäßig am Ende wären, nein – aber wir möchten doch gern Eure Meinung zu unserem Magazin hören! Es gibt bestimmt einiges, was wir gemeinsam (Redaktion und Leser) noch verändern können, so daß es uns möglich ist, uns optimal auf Eure Wünsche einzustellen. So bitten wir Euch, einen Moment lang in unsere Haut zu schlüpfen – nach dem Motto

Wenn ich Redakteur wäre, würde ich folgendes ändern:

1. Bewertungskästchen

Wir haben uns für eine Programmbewertung in Textform und Zahlenwertung von 1-10 entschieden. Was kann man besser machen?

2. Rubriken

Wir haben unser Magazin in die verschiedensten Rubriken – von „Action" über „Feedback" oder „Jet Set" bis hin zur „Game-Over-Seite" – unterteilt. Eure Änderungsvorschläge?

3. Gestaltung

Die Gestaltung der ASM weicht sicherlich stark von der anderer Zeitschriften ab. Was würdet Ihr ändern?

4. Sonst noch was?

Also los, Leute, schnappt Euch „den Griffel", und ab mit der Post zum TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Kennwort: WUNSCHZETTEL! P.S. Eure Adresse woll'n wir gar nicht haben; es wäre aber absolut stark, wenn Ihr uns für statistische Zwecke Euer Alter und Euren Computer-Typ verraten würdet! Und noch etwas: Falls Ihr Eure Ideen auf einem gesonderten Blatt zu Papier bringt, so ordnet Eure Vorschläge doch bitte nach den oben angeführten vier Punkten – das wäre echt der Gipfel (und würde uns die Auswertung erheblich erleichtern)!

So long – das ASM-Team

Der „Leid"-Artikel

– Reaktionen von Spectrum-Usern

Ohne lange Vorrede wollen wir gleich einsteigen. Aus der Vielzahl der Einsendungen haben wir auch diesmal wieder drei Preisträger gewählt, deren Beiträge wir hier veröffentlichen. Der erste im Reigen ist Franz Bils aus Wuppertal und wird mit 100 DM belohnt. Beitrag Nr. zwei kommt von Bernhard Zubragel aus Vechta. Dafür sind 50 DM fällig. Mit 25 DM wird der Beitrag von Robert Fillips, Kornwestheim, prämiert. Doch nun viel Spaß beim Lesen!

Zuerst möchte ich mich bei Euch (Anm. d. Red.: gemeint sind wir) einmal herzlich bedanken, daß Ihr den Specci nicht vergessen habt! Es gibt in Deutschland nur noch zwei Zeitschriften, die sich mit Sinclair-Produkten intensiv beschäftigen: das ist die ASM und die CK.
Die anderen Zeitschriften erwähnen ihn nur noch alle paar Monate, und dann auch nur, wenn etwas Neues (Außergewöhnliches) auf den Markt kommt.
Die Gründe hierfür sind meiner Meinung nach:
1. Die miserable Werbepolitik von Sinclair
2. Die Unzuverlässigkeit bei den ersten Auslieferungen (lange Lieferzeiten, Hardware fehlerhaft).
Dadurch zogen sich viele Redaktionen vom Spectrum, ZX 81, QL zurück und hierauf natürlich auch die Händler. Als ich mir vor ca. 2 Jahren den Specci zulegte, mußte ich erstmal 2 Monate warten, bis er eintraf. Aber damals lag er in den Verkaufslisten noch ganz oben, und jeder kannte ihn. Wenn man heute jemanden trifft und ihm sagt, daß man einen Spectrum hat, wird man gefragt, was das denn für ein Ding ist. Das alles ließe sich aber ganz leicht ändern:

1. Die Zeitschriften müßten mehr über Sinclair berichten.
2. Die Händler müßten mehr Werbung für den Specci machen.

Zu Punkt 1: Die User in Deutschland sind eine sehr große Gemeinschaft und würden sich auf jede Zeitschrift stürzen, die über Sinclair-Sachen berichtet. Da könnte jeder Verlag ein riesiges Käuferpotential aufstoßen. (Ich glaube, wenn Ihr nicht über ZX-, QL-Software berichten würdet, könntet Ihr nach meiner Schätzung 1/4 aller Leser abschreiben).
Zu Punkt 2: Die Händler haben scheinbar eine Heidenangst davor, sich mit Sinclair-Produkten zu befassen, weil sie ja (durch die wenigen Berichte) annehmen müssen, daß es hier fast keine Spectrums mehr gibt. Aber die, die sich mit Sinclairprodukten beschäftigen, vergrößern ihre Produktpalette ständig, man sehe hier nur T.S.-Datensysteme. Es gibt hier auch noch andere, die ich aber nicht alle aufzählen will, weil die T.S.-Datensysteme hier wohl das beste Beispiel sind, da sie in fast jeder Computer-Zeitschrift inserieren.

Also meine Bitten:

1. an die ASM:
Macht weiter so, und hoffentlich erscheint ihr bald monatlich! (Anm. D. Red.: tun wir!)

2. an alle Zeitschriften
Berichtet mehr über den Spectrum und andere Sinclair-Produkte!

3. an die Käufer von Sinclair (Amstrad oder wer auch immer)
Laßt die Sinclair-Produkte nicht in der Versenkung verschwinden!

4. an die Händler
Macht mehr Werbung, nehmt Sinclair-Sachen in Eure Angebote auf oder erweitert sie!

5. an die User
Macht Euch bemerkbar, schreibt an die Zeitschriften und an die Händler, so daß sie merken, daß es uns noch gibt!

6. an die Softwarehäuser (auch die deutschen)
Produziert genügend Software - und an die deutschen Autoren, produziert mehr Software!

Ich glaube, das waren genügend Wünsche, und ich nehme an, wenn sich alle daran halten, wird bald in den Hitlisten wieder der Name Sinclair stehen, ob nun 48K oder 48+ oder 128 oder QL.
Zum Schluß noch einen Tip, wenn Ihr (User) Probleme habt, dann geht in einen Club. Dort kann man Verbindungen knüpfen, Erfahrungen austauschen und man bekommt Infos. Hier noch eine Club-Adresse:
Spectrum User Club Wuppertal
Rolf Knorre
Postfach 20 01 02
56 Wuppertal 2
(Bitte Rückporto beilegen)

Bils Franz

Das Schlechteste von Sinclair sind meiner Meinung nach nicht die (guten) Computer sondern die Marketing-Politik, die ganz im Gegensatz zur Preispolitik steht, denn Sinclair hat mit dem QL, der für ca. 450 DM zu kaufen ist, nicht nur den günstigsten „16-Bitter", sondern auch für ca. 80 DM mit dem ZX 81 den wohl billigsten Computer überhaupt auf dem Markt.
Wie gesagt, die Marketing-Politik ist wohl fast katastrophal. Alle großen Hersteller, wie z.B. Commodore, Schneider, Atari oder IBM, rühren kräftig die Werbetrommel, aber von Sinclair liest und hört man fast gar nichts.
Zum meistverkauften Sinclair, dem Spectrum, ist zu sagen, daß er ein sehr guter Einsteiger-Computer zu einem günstigen Preis ist. Die positiven Eigenschaften sind die Grafik, das relativ gute Basic (Syntax-Check!) und natürlich das riesige Software-Angebot, das ungefähr so groß ist, wie das vom C-64, aber viel größer als beim Schneider und beim Atari. Dies ist natürlich auf den Riesenerfolg des Spectrum in GB zurückzuführen, wo er heute noch so etwas ist, wie der C-64 hierzulande. Aus England bzw. USA kommen nun mal die Programme, und wenn ein Computer erfolgreich ist, gibt es auch Programme für diesen Computer.
Als negativ (und hier wird's wohl kaum Widerspruch geben) ist der schwache „Beep" als erstes zu nennen. Aber auch dort gibt es Lichtblicke. Hier sind nur stellvertretend für andere Games PING PONG und UGH! zu nennen, in denen der Sound voll mitreißt.
Über die Tastatur des Spectrum will ich hier keine Worte verlieren. Wem sie nicht gefällt, der kaufe sich die + -Ausführung oder eine der Dutzenden von Zusatztastaturen. Seit kurzem gibt es sogar eine mit Infrarot, die keine Kabel mehr braucht.
Als letztes will ich hier die – nicht eingebauten – Joystickports erwähnen. Heute hat wohl die große Mehrheit der Spectrum-Besitzer ein Kempston-Interface, welches auch nur 30 DM kostet. Dieses Geld spart man aber spätestens beim Kassettenrekorder wieder ein, da so gut wie jeder am Spectrum funktioniert. Nichts gegen C-64 und Atari 600XL/800XE, aber dort wird einem oft ein glatter Hunderter für einen Rekorder abgeknöpft.
Auch beim Thema Floppies zeigt sich der Spectrum sehr freundlich. Das ZX Microdrive kostet mit dem Interface I nur noch ca. 250 DM und lädt ein Programm innerhalb von 9 – 25 Sekunden in den Speicher, während viele andere Floppies, wie z.B. die 1541 von Commodore, ein Mehrfaches davon benötigen. Hier muß man aber dazu sagen, daß die 1541 eine größere Datensicherheit bietet. Aber es gibt ja auch noch die Opus Discovery für 399 DM zu kaufen. Die braucht auch ca. 25 Sekunden.
Tja, im nächsten Jahr ist es dann hoffentlich so weit. Dann kommt der „Super-Spectrum" namens LOKI. Grafik und Sound wie Amiga und das alles für nur 800 DM ? Dazu ein echtes Keyboard, ein eingebauter Rekorder, 2 Joystick-Ports, Anschlüsse für Maus, Netzwerk..., CP/M, 128 K, besseres Basic als das Superbasic des QL, Grafik-Auflösung von 512 Pixel horizontal (dabei 16 Farben!)! Das war für diesen Preis noch nie da. Aber etwas Wichtiges fehlt noch – die Kompatibilität zum 48er! Die hat er nämlich

Fortsetzung nächste Seite

auch noch! Dann können auch noch die Games, die Standards setzten, in der Spectrum-Version (Jetpac, Knightlore, Alien 8, Shadowfire, Lords of Midnight, Frankie goes to Holliwood, Doomdarks Revenge, Commando....) auf dem LOKI laufen! Dann geht es mit Sinclair endlich wieder bergauf – hoffentlich!!!???

Bernhard Zubragel, Vechta

Anm. d. Red.: Die in Leserbriefen dargelegten Meinungen decken sich nicht unbedingt mit den Meinungen der ASM-Redaktion.

Ich finde, die Marktpolitik der englischen Firma Sinclair ist mit dem deutschen Vertreter nicht zu vergleichen. Denn SCHUMPICH ist noch viel schlimmer. Knapp 6 Monate nachdem ich meinen Spectrum gekauft hatte, ging auch schon die Tastatur kaputt. „Zum Glück habe ich ja noch die Garantie", dachte ich. Darum brachte ich den Computer zum Kaufhaus Horten in Stuttgart, wo ich ihn auch gekauft hatte.

Über einen Monat mußte ich warten, bis die Nachricht aus Stuttgart kam. Daraufhin fuhr ich morgens mit der S-Bahn in die Landeshauptstadt und holte den Computer. Zurück fuhr ich dann zum ersten Mal in meinem Leben in der ersten Klasse. Als ich heimkam und den Computer anschloß, stellte ich fest, daß die Tastatur immer noch nicht einwandfrei funktionierte. Am Abend ging's wieder nach Stuttgart, diesmal mit dem Automobil.

Bei Horten fingerten und zerrten alle drei Verkäufer solange herum, bis die Tasten anscheinend wieder funktionierten. Wieder daheim am angeschlossenen Computer, machten die Tasten immer noch nicht KLICK, bzw. es erschien selten ein Befehl oder Zeichen auf dem Bildschirm. Mein Bruder öffnete daraufhin den Computer, lötete 10 Minuten daran herum, und es funktionierte wieder alles. Auf dem Reparaturschein, der meinem Computer beigelegt wurde, war übrigens vermerkt, daß die Reparatur von Schumpich durchgeführt wurde. Nur, welche Reparatur?

Ein weiteres negatives Erlebnis machte ich vor einigen Monaten in München. Dort kaufte ich im „Sinclairshop" das Spiel „Chequered Flag" für ca. 5 DM. Doch nachdem ich das Spiel geladen hatte, stürzte es auch schon wieder ab. Muß „voll üblich" sein bei PSION, denn bisher hat fast keines ihrer Spiele bei mir funktioniert. Auf jeden Fall hatte ich das Programm dann wieder zurückgesandt. Aber was ich dann nach über einem Monat erhielt, war zwar eine neue, aber ebenfalls defekte Version. Diese schickte ich sofort wieder zurück, erhielt sie aber nach einer Woche mit einem Schreiben wieder zurück. In dem Schreiben wurde mir von Herr/Frau/Fräulein Höll erklärt, daß diese Kassette schon getestet wurde, bevor man sie mir zusandte und daß Sonderangebote vom Umtausch ausgeschlossen seien. Daraufhin schrieb ich einen persönlichen Beschwerdebrief an die Geschäftsführerin Karin Wenzel. In meinem Schreiben erklärte ich, daß ihre Firma gesetzlich verpflichtet sei, defekte Ware zurückzunehmen und daß es eine Lüge sei, wenn behauptet wird, daß die Kassette funktioniere. Eine halbe Woche später erhielt ich aber wieder eine negative Antwort, in der mir erklärt wurde, daß der TECHNIKER die Version getestet hatte. Ich kann daher jeden Computerbesitzer vor dem Kauf von Billigspielen bei SINCLAIR oder HORTEN abraten, denn damit macht man sich nur unglücklich.

Robert Fillips, Kornwestheim

Die ASM-Redaktion würde es begrüßen, wenn die „angeschuldigten" angesprochenen Firmen bzw. Personen uns eine Stellungnahme zukommen ließen.

Und darüber . . .

Nach langer „Programmiererei" hat es ELITE jetzt endlich „geschafft", den HANNA-BARBERA-Comic SCOOBY DOO der Öffentlichkeit zu präsentieren! Ein Zeichentrick-Hund erlebt mit seinem jungen Herrchen aufregende Abenteuer, die bisweilen beide in heikle Situationen bringen! (C-64/Schneider/Spectrum) →

. . . spricht man!

← **„Mein Teekesselchen ist grün oder braun, hat Augen, eine Nase und treibt sich gern im Computer herum! Was ist das? Antwort: KETTLE vom britischen Software-Haus ALLIGATA! (Für C-64 + Schneider) Aus einer „1001-Nacht"-Vase entweichen „dampfende Tropfen", die per Druck auf den Feuerknopf „geschluckt" werden können. Man kann KETTLE zu zweit, bei Tageslicht, in der Nacht oder auch allein spielen. Auch der Sound ist toll!** **mk**

HOTLINE

TOP 30 im Januar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	World Games	C-64/Atari ST	EPYX/US GOLD
2	6	Paperboy	Spectrum/C-64	Elite
3	17	Super Cycle	C-64/Spectrum/Schneider	EPYX/US GOLD
4	23	Go for Gold	C-64	Americana
5	2	Leaderboard Golf	C-64/Atari XL/LE/Atari/Amiga	US Gold
6	5	Mission Elevator	C-64/Schneider/Spectrum	Micropool
7	1	Jack the Nipper	Spectrum/C-64/Schneider/MSX	Gremlin
8	–	Vietnam	C-64	US GOLD
9	26	Strike Force Harrier	C-64/Spectrum	Mirrorsoft
10	–	Zombi	Schneider	Ubi Soft
11	–	Fist II	C-64	Melbourne House
12	–	Die Erbschaft	C-64/Schneider	Infogrammes
13	10	Trivial Pursuit	C-64/Spectrum/Schneider/BBC	Domark
14	3	Dragon's Lair	C-64/Einstein	Software Projects
15	7	Kane	C-64/Spectrum/Schneider/C-16	Mastertronic
16	–	The Movie Monster	C-64	Epyx
17	22	International Karate	C-64/Spectrum/MSX/C-16/Schneider	System 3/Endurance
18	4	Thrust	C-64/Spectrum/Atari XL/XE	Firebird
19	–	Alleykat	C-64	Hewson Consultants
20	–	Ninja	64/Atari XL/XE	Mastertronic
21	–	Academy	Spectrum	CRL
22	–	Antiriad	C-64/Spectrum/Schneider	Palace
23	–	Infiltrator	C-64	US GOLD
24	–	1942	C-64/Schneider/Spectrum	Elite
25	–	Highlander	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
26	–	Ikari Warriors	Schneider	Elite
27	9	Dan Dare	C-64/Schneider/Spectrum	Virgin Games
28	28	W.A.R.	C-64	Martech
29	–	Druid	C-64	Firebird
30	12	Herz von Afrika	C-64	Ariolasoft

Top Ten/C-64

1 World Games	Epyx/US Gold
2 Go for Gold	Americana
3 Super Cycle	Epyx/US Gold
4 Trivial Pursuit	Domark
5 Dragon's Lair	Software Technics
6 Vietnam	US Gold
7 Strike Force Harrier	Mirrorsoft
8 Jack the Nipper	Gremlin
9 Mission Elevator	Micropool
10 The Movie Monster	Eypx

Top Ten/Spectrum

1 Jack the Nipper	Gremlin
2 Trivial Pursuit	Domark
3 Ligthforce	FTL/Gargoyle
4 Strike Force Harrier	Mirrorsoft
5 Paperboy	Elite
6 Bobby Bearing	The Edge
7 Dan Dare	Virgin Games
8 International Karate	Endurance
9 Antiriad	Palace Software
10 Sam Fox Strip Poker	Martech

„Strike Force Harrier", der ausgezeichnete Flugsimulator, ist auf dem Weg nach oben.

„Software made in France" setzt sich immer mehr durch. Bestes Beispiel „Zombi".

Top Ten/Schneider

1 Ligthforce	FTL/Gargoyle
2 Zombie	Ubi Soft
3 Werner	Ariolasoft
4 Kane	Mastertronic
5 Jack the Nipper	Gremlin
6 Elite	Firebird
7 Trivial Pursuit	Domark
8 Harvey Headbanger	Firebird
9 Ghosts 'n' Goblins	Elite
10 Ikari Warriors	Elite

Top Ten/ATARI

1 Thrust	Firebird
2 Leaderboard Golf	US Gold
3 Aztec	Databyte
4 Swat	Mastertronic
5 Beer Belly	Americana
6 Hardball	US Gold
7 Football Manager	Addicitive
8 Ninja	Mastertronic
9 Polar Pierre	Databyte
10 New York City	Americana

Anwender

Na, also: ein brauchbares Basic für den Atari ST!

Programm: GFA-Basic, **System:** Atari ST, **Preis: 148 DM, Hersteller:** GFA-System-Hydraulik, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

Nach langem Warten auf ein vernünftiges Basic für den Atari St, erstellte die Fa. **GFA-SYSTEM-HYDRAULIK** erstmals einen „brauchbaren" Basicinterpreter. Dieser Interpreter, **GFA-BASIC,** benutzt, entgegen dem Digital-Research Basicinterpreter (der original zum Atari mitgeliefert wurde) keine vom GEM gesteuerten Windows, sondern zwei separate Bildschirme: einen Command-Line-Interpreter und einen Editor. Bei dem Editor, einem intelligenten Full-Screen-Editor, werden Zeilennummern, die das Digital-Research-Basic ja noch benötigte, überflüssig. Natürlich können Sprungbefehle weiterhin verwendet werden, diese werden jedoch mit Labels' versehen, die jeweils vor den entsprechenden Zeilen stehen. Leider kann pro Zeile nur ein Basicbefehl benutzt werden, dafür strukturiert GFA-Basic die Eingaben automatisch. Auch der Syntaxcheck erfolgt sofort nach Abschluß einer Basiczeile.
Eine Besonderheit des Editors ist, daß alle Funktionen durch die Maus, wie auch über die 10 Funktionstasten möglich sind, wobei jedoch nicht von denen vom GEM gestellten Pulldownmenues Gebrauch gemacht wird, sondern die Auswahl einzelner Punkte über eine einfache doppelzeilige Funktionszeile erfolgt. Neben der Möglichkeit, z.B. seitenweise durch den Text zu „blättern", Programmtexte zu laden oder abzuspeichern, kennt der GFA-Basiceditor auch noch eine „Suchen-" bzw. „Suchen & Ersetzen"-Funktion, was an dieser Stelle ja nicht unerwähnt bleiben soll, da dieses ja nicht von vielen Basiceditoren berücksichtigt wird. Ein Bild vom genauen Aussehen des Editors können Sie sich mit Abbildung 2 verschaffen.
Hier noch einmal alle genauen Funktionen der Editormenueleiste:

```
| Save  |Save,A | Quit  | New   |Blk Sta|Replace| Pg up |Text 16|Direct | Run  |
| Load  | Merge | Llist | Block |Blk End| Find  |Pg down|Overwrt| Flip  | Test |
' ****                                        (PH/09/86)     ****
' ****************************************************************
'
Dim Werte(15),St(360),Ct(360),Wetext$(15)
'
' *****************************
' *** Eingabe der Werte *********
' *****************************
'
Cls
Input "Anzahl der Werte    ";Aw
'
Cls
For X=1 To Aw
  Print X;". Wert, Bezeichnung   ";
  Input Werte(X),Wetext$(X)
  Add Max,Werte(X)
Next X
Cls
'
Input "Überschrift   ";Ueberschrift$
Cls
'
```

Abb. 1

SAVE: Speichert ein Programm tokenisiert auf Diskette ab
SAVE,A: Speichert ein Programm als ASCII-Text auf Diskette ab
QUIT: Verläßt den GFA-Basicinterpreter
NEW: Löscht ein Basicprogramm
BLK ST: Markiert den Blockanfang
REPLACE: Sucht nach einem String und ersetzt ihn durch einen anderen
PG UP: Blättert eine Bildschirmseite nach oben
TEXT 16: Schaltet (nur bei einem Monochrommonitor) den Bildschirm auf doppelte Zeilenanzahl.
DIRECT: Springt in den Command-Line-Interpreter
RUN: Startet ein GFA-Basicprogramm
LOAD: Lädt ein tokenisiertes GFA-Basicprogramm von Diskette
MERGE: Lädt ein Basicprogramm von Diskette, das als ASCII-File vorhanden ist, oder fügt ein als ASCII-Text gespeichertes Programm an der aktuellen Cursorposition ein
LIST: Gibt ein Basicprogramm auf dem Drucker aus
BLOCK: Geht in das Blockoperationen-Auswahlmenue. Dort können Sie markierte Blöcke, die durch unterlegte Graurasterung zu erkennen sind, löschen, kopieren, verschieben, abspeichern oder auf dem Drucker ausgeben.
BLK END: Markiert das Ende eines Blocks. Der Block wird dann grau unterlegt.
FIND: Findet einen String im Basictext
PG DOWN: Blättert eine Bildschirmseite nach unten
OVWRT/INSERT: Schaltet jeweils in den umgekehrten Modus, also entweder Einfüge- oder Überschreibmodus
FLIP: Schaltet auf den Ausgabebildschirm um und wartet auf einen Mausklick, um anschließend wieder in den Editor zurückzukehren
TEST: Testet ein Basicprogramm, ob alle Schleifen ordnungsgemäß geschlossen wurden.

Kommen wir nun zum eigentlichen Basicinterpreter. Dieser beinhaltet natürlich den normalen Basicwortschatz, wie „PRINT", „INPUT",„RUN" usw. Aber er bietet auch Befehle für die strukturierte Programmierung wie z.B. WHILE/WEND, DO/LOOP, REPEAT/UNTIL,

FOR/NEXT, IF/THEN/ELSE/ENDIF. Die Besonderheit an diesem Basic ist die Möglichkeit, GEM-unterstützte Pulldownmenues zu erzeugen, ohne auf Resourcedateien zurückgreifen zu müssen. Auch die Darstellung von Alertboxen oder das Windowing ist mit diesem Basic ein Kinderspiel, wie Sie aus unserem Beispielprogramm erkennen können.
Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auf die Geschwindigkeit des GFA-Basicinterpeters legen. So dauert eine Leerschleife von 10000 Durchgängen ca. 0.4 Sekunden.
Doch hier sind die Möglichkeiten lange noch nicht erschöpft: Das GFA-Basic stellt dem Basicprogrammierer auch noch umfangreiche Grafikoperationen zur Verfügung, die auf den VDI-Grafikoperationen aufbauen. Sehr bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, auf die im Atari ST eingebauten Softwaresprites zugreifen zu können. Dieses funktioniert mit ebenso einfachen dafür vorgesehenen Befehlen und verlangt kein „Herumbalancieren" mit dem Betriebsystem (!).
Auch der Dateifreund kommt beim GFA-Basic voll auf seine Kosten. Neben einem Befehl zum komfortablen Auswählen von Files, oder die Verwaltung von sequentiellen sowie die von relativen Dateien, stellt das GFA-Basic umfangreiche Funktionen zur Verwaltung und Manipulation von Strings dar, welche übrigens bis zu 32766 Bytes lang sein dürfen und auch sehr gute Befehle zur Ein- und Ausgabe von Strings.
Für alle Mathematiker sei noch gesagt, daß GFA-Basic den

```
Dim Menue$(50)
Graphmode 3
For I=0 To 50
  Read Menue$(I)
  Exit If Menue$(I)="***"
Next I
'
Let Menue$(I)=""
Let Menue$(I)=""
'
Data DESK,  Menütest
Data --------------------------
Data 1,2,3,4,5,6,""
Data   DATEI,  Test1,  test2,  Test3,  Test4        ,""
Data ***
'
Menu Menue$()
Titlew 1,"  >>> Dies ist die Titelzeile <<<  "
Infow 1,"  Hier könnte Information stehen.   Z.B. freier Speicherplatz:  "+Str$(
Fre(0))
Openw 1
Fullw 1
Clearw 1
On Menu  Gosub Menu
'
Do
  For X=0 To 639 Step 2
    On Menu
    Line X,0,639-X,399
  Next X
  For Y=0 To 399 Step 2
    On Menu
    Line 0,399-Y,639,Y
  Next Y
Loop
'
Procedure Menu
  '
  Menu Off
  Alert 1,"Sie wählten Menuepunkt|Nummer:  "+Str$(Menu(0)),1,"  Nöö  | glaube | J
aah",Var
  Clearw 1
Return
```

Abb. 3

```
| Save  | Save.A | Quit  | New   | Blk Sta| Replace | Pg up  | Text 8 | Direct | Run  |
| Load  | Merge  | Llist | Block | Blk End| Find    | Pg down| Ueberwrt| Flip  | Test |
' ****                                        (PH/09/86)       ****
' ******************************************************************
'
Dim Werte(15),St(360),Ct(360),Wetext$(15)
'
' *******************************
' *** Eingabe der Werte *********
' *******************************
'
Cls
Input "Anzahl der Werte    ";Aw
'
Cls
For X%=1 To Aw
  Print X;". Wert, Bezeichnung    ";
  Input Werte(X),Wetext$(X)
  Add Max,Werte(X)
Next X
Cls
'
Input "Überschrift    ";Ueberschrift$
Cls
'
' ***************************************
' *** Werte auf Vollkreisgroße bringen ***
' ***************************************
'
For X%=1 To Aw
  Wetext$(X%)=Wetext$(X%)+": "+Str$(Int(Werte(X%)*(100/Max)+0.5))+"%"
  Werte(X%)=Werte(X%)*(360/Max)+Offset
  Add Offset,Werte(X%)-Offset
Next X%
'
' ******************************************
' *** Sinus und Cosinus Tabellen anlegen ***
' ******************************************
'
Deftext 1,0,0,13
For X%=0 To 360
  St(X%)=Sin(X%*Pi/180)
  Ct(X%)=Cos(X%*Pi/180)
Next X%
'
Deffn Xkod=Xr%*Ct(R%)+319
Deffn Ykod=Ra%*St(R%)+199
```

Abb. 2

Zahlenbereich bis 1,54 E 149 erreicht. Auch die 11 Stellen-Genauigkeit sollten für den Durchschnittsprogrammierer voll und ganz ausreichen.
Schließlich sei noch gesagt, daß das GFA-Basic Schnittstellen zum Gemdos, Bios, Xbios, Gem und direkt zu Assembler bzw. C-Compillierten Programmen gegeben sind.
Fazit: Für 148 DM erhält man einen Basicinterpreter der oberen Spitzenklasse, der jedem Programmierer „seine" Funktionen zur Verfügung stellt. Durch seine unglaubliche Flexibilität läßt er Programme zu, die sonst nur in „C" oder Assembler möglich waren.
Ein letzter Tip: Für 49.- gibt es ein Basicbuch, das im Data Becker Verlag erschienen ist. In diesem Buch ist ein Programm enthalten, das z.B. dem bekannten Malprogramm „D.E.G.A.S." nichts an Geschwindigkeit oder Funktionsanzahl nachsteht. *Hillbig*

Positiv: Leistungsstarker Editor, schnelle Programmausführung, einfache GEM-Programmierung möglich, umfangreicher Befehlssatz
Negativ: ---

Die „Härte": Hardcopies für die Schneider CPC

Programm: Hardcopy, **System:** CPC 464/664/6128 (Epson komp. Drucker), **Preis:** 39,50 DM, **Bezugsquelle:** Andreas Freund Versand, Auf der Beun 20, 6230 Ffm-Griesheim, Tel. 069-382071

Wohl jeder Besitzer eines Druckers möchte auch gerne mal eine Bildschirmgrafik auf das Papier bringen. Für diesen Zweck werden die sogenannten „Hardcopy-Programme" angeboten. Man unterscheidet bei diesen Programmen zwischen Text- und Grafik-Hardcopy. Bei unserem Testexemplar handelt es sich um eine Kombination dieser beiden Betriebsarten, was bedeutet, daß Grafik sowie Text gleichermaßen ausgedruckt werden können. Da der Schneider in 3 unterschiedlichen Grafik-Mode's arbeiten kann, gestattet auch dieses Hardcopy den Ausdruck in verschiedenen Auflösungen. Nach dem Starten meldet sich das Programm mit dem folgenden Menü:

Taste P ... Drucken eines geladenen oder zu ladenden Bildes
Taste W ... Laden eines neuen Bildes
Taste D ... Digitalisieren
Taste K ... Anzeige des Disketten-Inhaltes
Taste A ... Ausschnitts-Druck eines zu ladenden Bildes
Taste I ... Invertieren des geladenen Bildes
Taste X ... Bildschirm-Textcopy

Wie aus dem Menupunkt D zu entnehmen ist, ist das Programm auch als Schnittstelle zu dem Digitizer Video 1000 verwendbar. Abgespeicherte Bilder werden also von diesem Programm eingeladen und als Hardcopy auf dem Drucker ausgegeben. Leider kann nur von Diskette geladen werden, da keine Option für den Kassettenbenutzer verfügbar ist. Neben dem eigentlichen Hauptprogramm wird noch eine kleine RSX-Erweiterung mitgeliefert. Diese enthält zwar nur einen Befehl, erlaubt jedoch auch von eigenen Programmen Bilder auszudrucken. Auf diese Weise kommt natürlich auch der Kassetten-Benutzer zum Zug. *fb*

Positiv:
Schnittstelle zu Digitizer Video 1000
Ausschnitt-Ausdruck möglich
RSX-Befehl für eigene Programme
Negativ:
Teilweise umständliche Handhabung
Keine Lade-Befehle für Kassette

VIP – Professional: Nicht nur für Profis

Programm: VIP-Professional, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 750,– DM, **Hersteller:** VIP Technologies, **Vertrieb:** CTK, Computer-Technik-Kiekbusch, Am Seeufer 25, 5412 Ransbach, Tel.: 02623/1618.

Als ich dieses Programm von **VIP-TECHNOLOGIES** in Händen hielt, hatte ich schon einiges (Positives) von seinen Fähigkeiten gehört. Es war mir beispielsweise bekannt, daß sich dieses Programm sehr genau an die Optionen der weithin bekannten Datenbank-Kalkulation-Grafik – Kombination *Lotus 1-2-3* hält. Wenn man dieses äußerst leistungsfähige Programm kennt und es mit den Möglichkeiten der ST-Computer kombiniert, setzt man einen hohen Leistungsmaßstab voraus. Dieser Testbericht (zu dem leider nur die TOS-Version des Programms zur Verfügung stand) soll nun alle Unklarheiten über dieses Programm beseitigen.

Nach dem Start des Programms erscheint zunächst einmal das Anfangsbild, auf dem sich die Autoren des Programms verewigt haben. Danach gelangt der Benutzer zu dem eigentlichen „Arbeitsblatt", dem Worksheet-Fenster, welches die einzelnen Felder und ihre Bezeichnungen enthält. In der horizontalen Reihe befinden sich die Variablen-Bezeichnungen der Felder, in der vertikalen Reihe die numerischen Bezeichnungen.

Zur Eingabe der Daten stehen 256 Spalten und 8192 Zeilen zur Verfügung (= 2.079.152 Felder !!!), die jeweils 240 Zeichen enthalten können. Bei der Eingabe der Daten unterscheidet man **LABELS** und **VALUES.** Die Bedeutung der Values dürfte wohl jedem bekannt sein. Sie enthalten die eigentlichen Werte, mit denen der Benutzer Berechnungen durchführen kann.

Die Labels jedoch erkennt das Programm an den eingegebenen Buchstaben oder an dem Zeichen „'", das der Zeichenkette vorangestellt wird.

Durch Druck auf die „/"-Taste erscheint im oberen Teil des Bildschirms die Menüzeile, wobei der ausgewählte Punkt durch inverse Darstellung hervorgehoben wird. Es erscheinen im Hauptmenü folgende Optionen:

- **Worksheet** .... (Einfügen, Löschen, Status...)
- **Range** .. (Justieren von Labels, Abstecken von Bereichen)
- **Copy** .... (Kopieren von einzelnen Feldern in andere)
- **Move** .... (Übertragen von einzelnen Feldern in andere)
- **File** .... (Laden und Abspeichern von Daten)
- **Print** .... (Ausgabe auf dem Drucker)
- **Data** .... (Sortieren und Verteilen von Daten)
- **Graph** .... (Grafische Darstellung der Daten)
- **Quit** (Verlassen des Programms und Speicherung der Daten)

Tastaturbelegung

Mit der ESCAPE-Taste erreicht man das zuletzt ausgewählte Menü. Mit CONTROL+UNDO verläßt man das Menü. Die HELP-Taste läßt, nach entsprechender Auswahl aus dem HELP-Menü, Auszüge aus dem Handbuch auf dem Bildschirm erscheinen.

Nun wäre ein Dateiverwaltungsprogramm ohne Möglichkeiten der grafischen Darstellung der FDaten natürlich nicht konkurrenzfähig gegenüber anderen Business-Programmen (zumal die hervorragenden grafischen Fähigkeiten der ST-Computer ja jedermann bekannt sind). Es besteht natürlich die Möglichkeit, Diagramme auf dem Bildschirm oder dem Drucker darzustellen, nicht zuletzt, weil Zahlen, die in Grafiken ausgedruckt werden, die Daten und ihre Relationen viel besser aufzeigen können (siehe Abbildungen). Der Benutzer kann zwischen drei Darstellungsarten wählen: Balkendiagramme, Kuchendiagramme und Liniendiagramme. Weiterhin bestehen natürlich Möglichkeiten, die Grafiken zu beschriften; drei Über- bzw. Unterschriften können dargestellt werden.

Jürgen Bartsch

Das Balkendiagramm

Positiv: Großes Fassungsvermögen für die Daten; gute Möglichkeiten der grafischen Darstellung; relativ hohe Benutzerfreundlichkeit (für eine TOS-Version); gute Programmiermöglichkeiten für mathematische Funktionen innerhalb einer Datei; großes Einsatzgebiet.

Negativ: (Noch) in Englisch; eine eigene Programmiersprache (ähnlich DBase) wäre eine nützliche Hilfe, um die Daten individueller verwalten zu können.

Das Liniendiagramm

Sicherheitskopien jetzt noch sicherer?

Programm: Burst Nibbler, **System:** C-64, **Preis:** Diskette 59 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Eurosystems, Verl. Parkweg 6, 6717gn Ede, Holland.

Kopierprogramme für Diskette sind schon lange keine Seltenheit mehr. Fast jeder Software-Hersteller hat ein reichliches Sortiment an Disk- oder File-Kopierprogrammen in seinem Angebot. Um Sicherheitskopien auch von geschützter Software zu erlauben, besitzen viele Kopierprogramme die Möglichkeit, diesen Schutz zu umgehen oder mitzukopieren. Leider wurden die Schutzverfahren in der letzten Zeit soweit verbessert, daß es kaum ein Programm gibt, welches alle Verfahren umgehen kann. Zwar ist es verständlich, daß die Software-Hersteller dem Raubkopierer das Leben zumindest erschweren möchten, jedoch wird durch den Kopierschutz auch der „ehrliche" Käufer in seinen Möglichkeiten beschnitten. Nicht selten wird eine Diskette durch die Einflüsse von Magnetfeldern (zum Beispiel des Bildschirms) beschädigt bzw. unlesbar - eine Sicherheitskopie hätte hier den Neukauf erspart! Leider ist es nun aber mal so, daß sich Kopierschutz und Kopierprogramm in einem ständigen Wettstreit um das bessere Programm befinden. Eines der neuesten Kopierprogramme auf dem Markt ist nun **BURST NIBBLER** vom holländischen Hersteller **Eurosystems.** Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen arbeitet dieses nur im Zusammenhang mit einer Parallel-Verbindung zum Floppy-Laufwerk. Wer über den relativ weitverbreiteten Speeddos-Beschleuniger verfügt, kennt sich hier bestens aus. Ein Erweiterunskabel ist in diesem Fall nicht mehr notwendig. Wer Speedos nicht besitzt, kann sich dieses Kabel jedoch auch einzeln besorgen. Es kostet meist nur ein paar Mark und wird zwischen User Port und einem Baustein des Floppy-Laufwerkes geschaltet. Die normalen Floppy-Vorgänge, wie LOAD oder SAVE, werden weiterhin über die serielle Schnittstelle übertragen, lediglich das Kopierprogramm nutzt die schnellere Übertragung über den User Port. Ein solches paralleles Burst-Verfahren ist notwendig geworden, weil mit Turbo Nibbler (dem Vorgänger von *Burst Nibbler)* die Grenze des seriellen Kopierens erreicht wurde und dennoch das Erstellen von Sicherheitskopien der Original-Software keine zufriedenstellende Erfolgsquote erreicht hat.

Einfache Bedienung

Im Gegensatz zu vielen anderen Kopierprogrammen läßt sich *Burst Nibbler* sehr leicht handhaben. Nachdem die nötige User-Port-Verbindung geschaffen und *Burst Nibbler* geladen wurde, meldet sich das Programm mit dem folgendem Menü:

Parallel Port	**dd01**
Starting Track	**00.0**
Ending Track	**40.0**
Track Increment	**1.0**
Density Scan	
Copy	

Die insgesamt sechs Menüpunkte werden jeweils über den Anfangsbuchstaben angesprochen und haben folgende Funktion:

Parallel Port – Dieser Menüpunkt stellt automatisch die richtige Port-Adresse des Floppy-Laufwerks ein. Abhängig davon, an welchem Baustein das Übertragungskabel angeschlossen wurde, ist die Adresse entsprechend.
Starting Track – Hier kann eingestellt werden, ab welcher Diskettenspur das Kopieren begonnen werden soll. Die Voreinstellung steht auf 0.
Ending Track – Hier wird die zuletzt zu übertragende Spur eingegeben. Voreinstellung ist 40. Die maximale Spurnummer beträgt 40.5.
Track Increment – Einige Kopierschutzverfahren nutzen sogenannte „Halbe Tracks" zum Ablegen von Daten. Durch diesen Menüpunkt kann dies dem Kopierprogramm mitgeteilt werden.
Density Scan - Dieser Menüpunkt gibt dem Benutzer wichtige Hinweise über das Kopierschutzverfahren. Unter anderem werden hier Angaben über Synchronisation und Spurgröße gemacht.
Copy - Dies ist schließlich der wichtigste Befehl - er leitet den eigentlichen Kopiervorgang ein. Dies erfolgt leider immer nur über **ein** Laufwerk. Die Diskette müßte also in der Regel sechsmal gewechselt werden, da immer nur sieben Tracks im Computer abgelegt werden können. Das Kopieren läuft allerdings in einer unglaublichen Geschwindigkeit ab: In nicht mehr als fünf Sekunden wurden alle sieben Tracks eingelesen! Das Schreiben auf eine unformatierte Diskette geht sogar in weniger als drei Sekunden vonstatten! (Unter uns gesagt: Hätte ich das rasante Tempo nicht mit eigenen Augen beobachten können, ich hätte eine derart hohe Geschwindigkeit nicht für möglich gehalten!)

```
Burst Nibbler v1.0
(c) Eurosystems 1986

Parallel port      ????
Starting track     00.0
Ending track       41.0
Track increment     1.0
Density scan
Copy

Enter command
```

Wie sicher ist Burst Nibbler?

Die enorme Geschwindigkeit ist nun aber bei weitem nicht der einzige Vorzug von *Burst Nibbler,* sondern auch die Qualität der Sicherheitskopien spricht für das Programm. Obwohl wir sicherlich nicht weniger als 50 geschützte Spielprogramme mit *Burst Nibbler* kopierten, mußte lediglich bei einem Programm auf „Half Tracks" umgeschaltet werden. Alle anderen Programme konnten in der Grundeinstellung kopiert werden, ohne daß ein Fehler auftrat. Allerdings ist auch *Burst Nibbler* nicht unfehlbar, denn bei Geschwindigkeitswechseln auf einer Spur muß das Programm passen. Für diesen Fall wird aber kostenlos der „TURBO-NIBBLER 4.0" mitgeliefert, welcher auch diesen Schutz umgehen kann.
Es sei an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen, daß Kopierprogramme nur für Sicherheitskopien benutzt werden dürfen. Ein Weitergeben von Sicherheitskopien ist ebenfalls unzulässig. *Frank Brall*

Positiv: Einfache Bedienung; enorme Geschwindigkeit; Half Tracks bis 40.5; Turbo-Nibbler wird gratis mitgeliefert; kopiert sehr sicher.
Negativ: Paralleles Kabel erforderlich; nur für ein Laufwerk.

Optimal . . .

Programm: Blinker-64, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 95 Mark, **Hersteller:** Derev, 24 Deerings Road, Reigate, Surrey RH2 0PN, England.

Egal, wie gut die Hardware oder die Programmiersprache ist, es hat bislang noch kein Hersteller (von Hard- bzw. Software) geschafft, das optimale Programmiersystem herauszubringen.
Um dagegen etwas zu unternehmen, werden ständig in mehreren Zeitschriften TOOL-Programme abgedruckt oder von Firmen angeboten. Allerdings arbeitet jedes dieser Tool-Programme nur für sich allein, und es ist nicht ohne weiteres möglich, die verschiedenen Programme miteinander zu verknüpfen.
Doch zum Glück gibt's **BLINKER-64** von **INDEV.** Dieses Programm ermöglicht es dem Anwender, eine Bibliothek der Tools anzulegen (natürlich nur auf Diskette). Aber BLINKER bietet noch mehr: Er teilt mit, was gerade abgearbeitet wird, was abgearbeitet wurde, ob etwas falsch gelaufen ist; auch den Status des Systems gibt er an.
Die Fehlermeldungen sind eindeutig und hilfreich. Die Dokumentation (leider noch in Englisch) ist vorbildlich. Das heißt, übersichtlicher Aufbau, ausführliche Beispiele und, was nicht immer üblich ist, ein genauer Speicheraufbau des gesamten Systems. Dies dürfte insbesondere dem Programmierer zugute kommen.
BLINKER ist ein Anwender-Programm, das Übersicht schaffen hilft und das Programmieren erleichtert. Lediglich der relativ hohe Preis von über 90 Mark ist als negativ anzusehen.

SS

Positiv: Vernetzung zahlreicher Tool-Programme; System kontrolliert sich selbst und gibt Informationen über den „Zustand"; gutes Handbuch.
Negativ: relativ hoher Preis; noch englisches Handbuch.

Hardcopy auf Bildschirm oder Drucker

Programm: Copyshop, **System:** CPC 464/664/6128, **Preis:** ca. 59 DM, **Hersteller/Vertrieb:** DMV Daten & Medien GmbH, Postfach 250, 3440 Eschwege.

Eine Hardcopy ist wohl in der heutigen Zeit nichts Besonderes mehr. Dies dachte ich mir eigentlich auch von dem Programm **COPYSHOP**, bevor ich es in die Diskettenstation des CPC eingelegt hatte. Daß Hardcopy nicht gleich Hardcopyprogramm ist, merkt man spätestens im Hauptmenü von COPYSHOP.

Obwohl dieses Programm eigentlich ausschließlich dafür entwickelt wurde, Bildschirmgrafiken auf das Papier zu bringen, unterscheidet es sich doch in der Anzahl der möglichen Optionen positiv von zahlreichen Konkurrenzprodukten. Neben der Möglichkeit, Bilder aller drei Schneider-MODE's zu laden, speichern und darstellen zu können, lassen sich diese auch noch mit einem Grafikeditor verändern. Dieser Editor enthält zahlreiche Funktionen, wie FILL, INVERTIERUNG und Ähnliches. Zwar kann man diesen Editor nicht mit einem Grafikprogramm vergleichen, aber für eine Beschriftung oder eine kleine Modifizierung des Bildes reicht es allemal aus. Besonders interessant, und offensichtlich bisher auch einmalig, ist die Möglichkeit, über einen einzigen Tastendruck eine Hardcopy auf dem Bildschirm auszugeben. Dabei werden die Farben der Original-Grafik in entsprechende Schwarz/Weiss-Rasterungen umgesetzt. Das Ganze dauert etwa 1-3 Sekunden, bis die originalgetreue Bildschirm-Hardcopy auf der Mattscheibe erscheint. Das Ausdrucken dauert da schon etwas länger, allerdings dürfte COPYSHOP auch hier zu den schnellsten Hardcopy-Programmen auf dem Markt gehören. In weniger als vier Minuten wird eine komplette DIN-A4-Seite bedruckt.

COPYSHOP erlaubt dem Benutzer, das Hardcopy in vier verschiedenen Größen DIN A4, DIN A5 und zwei kleineren Maßen auf das Papier zu bringen. Dabei kann frei gewählt werden, welcher Bildausschnitt ausgegeben werden soll. Eine weitere Einstellmöglichkeit besteht in der Wahl verschiedener RASTER. Praktisch jeder Farbe läßt sich ein anderes Raster zuteilen, welches später beim Ausdrucken des Bildes benutzt wird. Ein spezielles Menü zur Druckeranpassung sorgt dafür, daß Sie praktisch jeden beliebigen Drucker mit dem Programm ansteuern können. Komfortable Pull-Down-Menüs erlauben eine gute Übersicht aller Funktionen und einfache Bedienung des Programmes.

Neben COPYSHOP befinden sich auch noch zwei weitere kurze Maschinenprogramme auf der Diskette. Eines dieser Programme erlaubt über RSX-Befehle, Hardcopys auf den Drucker auszugeben. Das andere Programm stellt eine Art „SCREEN-FREEZER" dar. Über Tastendruck läßt sich damit die Bildschirmgrafik eines Spieles auf Diskette ablegen. Allerdings muß man bedenken, daß diese Routine nicht vom Programm überschrieben werden darf, da es sonst zum Sytemabsturz kommen kann.

Alles in allem gehört COPYSHOP mit Sicherheit zu den leistungsfähigsten Programmen seiner Art und kann somit nur empfohlen werden.

Frank Brall

COPYSHOP
Autor: Matthias Uphoff
Das universelle Hardcopy-Programm für Schneider CPC 464/664/6128

Positiv: Hardcopy-Simulator für Bildschirm, arbeitet in allen 3 Modes, beliebige Ausschnittsvergrößerung, Grafikeditor, verschiedenen Mustern können Farben zugeteilt werden, schnelle Ausführungszeiten.
Negativ: Sogenannter „SCREEN-FREEZER" arbeitet nicht immer.

Grafik auf dem PC

Programm: Turbo Graphix, **System:** MS-DOS, **Preis:** 225 DM, **Hersteller:** Borland International, **Vertrieb:** Heimsoeth Software, Fraunhoferstraße 13, 8000 München 5

Obwohl TURBO-PASCAL (MS-DOS Version) schon mit einer ganzen Reihe leistungsstarker Grafikbefehle, wie FIIIPATTERN, FILLSHAPE, PUTPIC, CIRCLE und vielen weiteren ausgestattet ist, hat sich die Firma Borland entschlossen, die Grafikmöglichkeiten noch zusätzlich zu erweitern. Aus diesem Grund ist seit einiger Zeit die **TOOLBOX TURBO GRAPHIX** im Handel. Diese Grafik-TOOLBOX besteht aus einer Diskette sowie einem 255 Seiten starken deutschem Handbuch. Neben mehreren DEMO-Files enthält die Diskette alle neuen Proceduren und Funktionen im Pascal-Quellcode. Dadurch hat der Anwender die Möglichkeit, nur bestimmte Proceduren für seine Anwendung zu verwenden. Proceduren, welche nicht gebraucht werden, werden einfach nicht mit eingebunden und nehmen dadurch natürlich auch keinen Speicherplatz in Anspruch. Die GRAPHIX TOOLBOX enthält eine wirklich umfassende Anzahl von nützlichen Proceduren, die fast alle nur denkbaren Anwendungsgebiete abdecken. Somit ist es auch dem Anfänger möglich, die hochauflösende Grafik des IBM oder eines Kompatiblen voll auszuschöpfen. Die Grafik-Proceduren verteilen sich bei dieser TOOLBOX auf die folgenden Schwerpunkte:

Hilfsmittel für das Zeichnen einfacher Grafiken, wie Kreise, Quadrate, Rechtecke, und viele andere geometrische Formen.

Proceduren für komplexere Geschäfts- und wissenschaftliche Grafiken, wie Balkendiagramme, Kuchendiagramme und Kurvendarstellungen (wahlweise mit automatischer Glättung)

Routinen für umschlossene Grafiken in flexiblen Fenstern.

Kopieren von Fenstern in andere Bereiche des Bildschirms, Speichern auf Diskette oder im RAM oder Ausgabe über einen Drucker.

Clipping-Möglichkeit, um Darstellungen automatisch innerhalb der Fensterbegrenzungen hervorzuheben (ZOOM).

Darstellung mehrerer Fenster auf einem Bildschirm
Beispiel: Editieren
Zeile 10 Spal
Sie sehen eine Dem
Beispiel: Kalkulationstabelle
1 2 3 4 5
Beispiel: Grafik
1984
Weiter mit RETURN
working : sales.clc free : 85 kByte = 92.3 %

c16chris

Speichern von Zeichnungen im Hauptspeicher für schnellen Zugriff.

Die TURBO GRAPHIX TOOLBOX wurde so entwickelt, daß durch das einfache Austauschen eines Files die Anpassung an verschiedene Bildschirmkarten (z.B. Farbgrafik, Hercules-Karte) ermöglicht wird. Somit eignet sich diese TOOLBOX gleichermaßen für Farb- oder monochrome Darstellung. Ein mitgeliefertes DEMO zeigt die unglaublichen Fähigkeiten der neuen Proceduren. Die abgebildeten Hardcopies zeigen Ausschnitte aus dem DEMO. Überraschend sind die Geschwindigkeiten, in denen die Grafik-Funktionen ausgeführt werden.

Da wird beispielsweise ein gefülltes Grafikfenster über den Schirm bewegt, ohne daß der Hintergrund beschädigt wird oder der Bildschirm flackert. Sogar mehrere Fenster beliebiger Größe und Inhalts können gefahrlos übereinander gesetzt oder verschoben werden. Durch diese leistungsfähigen Proceduren läßt sich sicherlich sehr schnell eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche in eigene Programme integrieren. Selbstverständlich kann die TOOLBOX in der 320- oder 640-Punkt-Auflösung betrieben werden. Auch Texte können in verschiedenen Größen frei in die Grafik positioniert werden. Über 110 Proceduren bzw. Funktionen stehen zusätzlich durch die TOOLBOX zur Verfügung. Wie bei vielen anderen TOOLBOXEN gestattet der Hersteller, diese neuen PROCEDUREN in eigenen Programmen zu verwenden, auch wenn die Programme später kommerziel verkauft werden sollen. Ich glaube, dem Grafik-Freund bietet die TOOLBOX Möglichkeiten, an die er anfangs sicherlich nie gedacht hat.

knarf

Positiv:
Hervorragende Dokumentation
Zahlreiche Funktionen
Enorme Ausführungsgeschwindigkeit
SOURCE-Files auf Diskette
Negativ:
Keine Funktionen zur eigenen Definition eines Zeichensatzes

Die Konkurrenz für Turbo-Pascal?

Programm: M2SDS Modula-2, **System:** MS-Dos min. 320 KByte, **Preis:** ca. 300 Mark, **Hersteller:** A. + L. Meier - Vogt, Im Späten 23, CH-8906-Bonstetten

Sicher werden sich viele Leser fragen, was Turbo Pascal eigentlich mit MODULA zu tun hat. Diese Frage wird nicht ganz zu unrecht gestellt, denn MODULA ist zwar ebenfalls von dem gleichen Entwickler (Wirth) definiert worden, stellt aber eine völlig neue Sprache dar. Die Gemeinsamkeiten von **M2SDS MODULA** bestehen eigentlich darin, daß beide Systeme ein komplettes Entwicklungssystem darstellen und zu einem unglaublich günstigen Preis angeboten werden. Da MODULA eine Weiterentwicklung von Pascal ist, weist auch die Syntax beider Sprachen ebenfalls Ähnlichkeiten auf.
Obwohl M2SDS MODULA erst seit kurzer Zeit auf dem Markt ist, erfreut es sich unter den Anwendern immer größerer Beliebtheit. Nicht umsonst wurde M2SDS von der Fachredaktion CHIP als fünftbestes Utility des Jahres 1986 gewählt. Sicherlich ist es wenig verwunderlich, daß schon eine ganze Reihe von Tools und Erweiterungen für diese Sprache angeboten werden. Unter anderem ist sogar ein TURBO-PASCAL-MODULA KONVERTER erhältlich, welcher eventuellen Umsteigern das Leben etwas erleichten soll.
Noch stärker als bei TURBO-PASCAL werden beim M2SDS die hardwarenahen Funktionen des PC's unterstützt. Um jedoch brauchbar mit dem M2SDS-System arbeiten zu können, sollte der Rechner mit mindestens 320 KByte RAM ausgestattet werden und möglichst zwei Floppylaufwerke besitzen. Wie alle modernen Entwicklungen arbeitet natürlich auch dieses Programm mit Fenstertechnik, Pull-down-Menüs und allem, was zu einer anwenderfreundlichen Benutzeroberfläche gehört. Das anfangs nur in Englisch verfügbare Handbuch wurde inzwischen ins Deutsche übersetzt.
Neben der Beschreibung aller M2SDS-Besonderheiten wird versucht, dem Anfänger einen richtigen Einstieg in die Programmiersprache MODULA zu erleichtern. Kapitel, in denen die Unterschiede zu anderen Programmiersprachen wie C und PASCAL erläutert werden, sind ebenso vorhanden wie komplette Programmlistings zum Eingeben.
Eine Besonderheit von M2SDS ist ein sogenannter „syntaxgesteuerter Editor". Im Klartext bedeutet dies, daß komplette Befehlssequenzen über Tastendruck eingegeben werden können. Der Editor prüft also schon während der Eingabe, ob die Syntax von MODULA beachtet wird. Die Kurzcodes haben im Vereinbarungs- und im Anweisungsteil eines MODULA-2-Programmes unterschiedliche Bedeutung, so daß beispielsweise Variablen wirklich nur im Vereinbarungsteil definiert werden können. Wer sich einmal an die etwas ungewöhnliche Bedienung des Editors gewöhnt hat, hat die Möglichkeit, Programme wesentlich schneller einzugeben, als es bisher möglich war. Andererseits dürfte es dem bisherigen Turbo-Freund relativ schwer sein, sich an diesen Editor zu gewöhnen.
Hat man es nun geschafft, ein kleines Programm zu erstellen, wird schließlich der Compiler aufgerufen. Obwohl der Compiler ähnliche Geschwindigkeiten erreicht wie bei Turbo, teilweise sogar etwas schneller, dauert die Compilierung relativ lang. Dies liegt daran, daß der Compiler vor dem Compilieren selbst erst geladen werden muß. Nach erfolgreichem Compilieren wird schließlich der Linker aufgerufen, dieser bindet das compilierte Maschinenprogramm mit den entsprechenden Runtime-Routinen zusammen. Vorteil dieser Methode ist, daß nur die System-Module eingebunden werden, die wirklich von dem erstellten Programm benötigt werden. Der Nachteil ist, daß es einige Minuten dauert, bis aus einem Textfile ein lauffähiges COM-File erstellt wurde. Vergleicht man die Flexiblität und Geschwindigkeit von M2SDS mit Turbo-Pascal, so muß man sagen, besitzt das Letztere einige Vorteile, insbesondere da M2SDS aus mehreren Overlay-Dateien besteht, welche öfter eingeladen werden müssen. Andererseits besitzt M2SDS MODULA durch seinen Syntaxgesteuerten Editor sowie die maschinennahe Programmierung auch Pluspunkte. Man sollte also vor dem Kauf abwägen, welches Entwicklunssystem für beabsichtigte Anwendung besser geeignet ist; leistungsfähig ist MODULA M2SDS auf jeden Fall.

Frank Brall

Positiv: Syntax-Check während der Eingabe, Eingabe über Kurzcode, schneller Compiler, erzeugt schnell ausführbares COM-FILE Fenstertechnik/Pull-down-Menüs
Negativ: System belegt viel Speicherplatz sowie Overlay-Dateien

Maschinensprache mit AMSMONIX

Programm: Amsmonix, **System:** CPC 464, 664 und 6128, **Preis:** Kass. 49 DM, Disk. 59 DM, **Hersteller/Vertrieb:** R.Schuster Electronic, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel.

Programmieren in Assembler! Sicherlich kein neues Thema, jedoch gibt es immer wieder neue Hilfsprogramme, Monitor- oder Assembler-Programme auf dem Markt. Gerade beim Schneider zeigen sich sehr oft Unterschiede bei den Leistungen eines Maschinensprachmonitors. Durch die etwas komplizierte RAM/ROM-Struktur dieses Rechners lassen viele Programme nur das Editieren bzw. Bearbeiten von ROM oder RAM zu, selten können ROM und RAM gleichzeitig bearbeitet werden. Mit *AMSMONIX* läßt sich nun gerade dieser Nachteil umgehen. Um Ihnen einen Überblick über die Leistungen dieses Maschinensprachemonitors zu geben, habe ich die einzelnen Befehle kurz erläutert (siehe Kasten).

Der Assembler-Profi wird bei der Aufstellung der Befehle sicherlich keine Besonderheiten feststellen, denn es steht schon eine ganze Reihe von Programmen zur Verfügung, welche ähnliches leisten. Lediglich die Möglichkeit, neben RAM- auch ROM-Bänke zu adressieren, hebt den Monitor von der breiten Masse ab. Leider vermißt man dafür bei *AMSMONIX* einen LINE-ASSEMBLER zum schnellen Eingeben oder Verbessern von kleinen Maschinenprogrammen.

Für den Maschinenspracheanfänger, welcher lediglich Programme und Speicher des CPC untersuchen möchte, dürfte dieses Programm allerdings völlig ausreichen. Für Assembler-Programmierer bietet der Hersteller übrigens noch ein weiteres Programm an, welches wir in einer der nächsten Ausgaben vorstellen werden.

Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung; RAM- und ROM-Bänke lassen sich auflisten; Laden und Speichern auf Kassette/Diskette möglich.
Negativ: Kein Line-Assembler.

A) Speicherinhalt ändern
Hiermit läßt sich der Inhalt einer Speicherstelle (RAM) ändern. Der augenblickliche Wert der Speicherstelle wird angezeigt und kann durch einen anderen Wert überschrieben werden.

B) Bildschirm löschen
Zur besseren Übersicht läßt sich hiermit der Bildschirm löschen.

C) Call
Mit diesem Befehl können Sie ein Maschinenprogramm aufrufen. Trifft das Programm auf ein „RETURN", so wird in den Monitor verzweigt, und die entsprechenden Registerinhalte werden angezeigt.

D) Disassembler
Dies ist wohl der wichtigste und leistungsstärkste Befehl von AMSMONIX. Durch Ihn wird Maschinensprache in disassemblierter Schreibweise ausgegeben. Es werden zunächst 24 Zeilen, dann durch Anschlagen einer beliebigen Taste die nächsten 24 Zeilen dargestellt. Durch die Taste ESC läßt sich jederzeit das Disassemblieren beenden.

F) Fill
Ein bestimmter Speicherbereich wird mit einem Wert gefüllt.

G) GOTO
Sprung in ein Maschinenprogramm.

H) Hilfsmenü
Dieser Befehl gibt eine Übersicht über alle Funktionen von *AMSMONIX*.

I) Catalog Cass/Disc
Dieser Befehl erklärt sich wohl von selbst.

K) Kopieren
Beliebig große Speicherblöcke können in einen anderen Bereich kopiert werden.

M) Monitor
Mit diesem leistungsstarken Befehl lassen sich Hexdumps von RAM oder ROM ausgeben. Neben den Hexzahlen können auch ASCII-Zeichen und Prüfsummen mit ausgegeben werden.

P) Druckerprotokoll
Drucker wird ein- bzw. ausgeschaltet.

R) Binär-Datei einlesen
Dieser Befehl zeigt Ihnen die Anfangsadresse und Länge eines Binär-Files auf dem Bildschirm an. Danach läßt sich die Datei ab einer beliebigen Adresse einladen.

S) Suchen
Eine beliebige Bytefolge kann im Speicher gesucht werden. Alle Adressen mit der gesuchten Bytefolge werden auf dem Bildschirm ausgegeben.

T) Text eingeben
Mit diesem Befehl läßt sich auf komfortable Weise ein ASCII-Text eingeben, ohne daß man ständig die ASCII-Tabelle vor sich haben muß!

W) Binär-Datei speichern
Ein bestimmter Speicherbereich kann als Binär-Datei abgelegt werden.

X) Medium-Wahl
Das Speicher-Medium Kassette oder Diskette kann gewählt werden.

Z) Register-Anzeige
Durch das Drücken der Taste „Z" wird der Inhalt aller Register ausgegeben.

Zwar

Programm: MAG-3D-Film generator, **System:** C-64/C-128, **Preis:** 49 DM, **Hersteller/Vertrieb:** MAG-Software, Schwarzwaldring 49, 7505 Ettlingen 4, Tel.: 07243/28406

Nachdem ich in den Anzeigen zu dem 3D-Generator eindrucksvolle grafische Gebilde sah, waren meine Erwartungen sehr hoch geschraubt, und ich hoffte, daß dies endlich ein leistungsfähiges 3D-Programm für den 64'er sei.

Der 3D-Generator wird auf einer Diskette und mit einer 22seitigen Kurzbeschreibung geliefert. Obwohl die Anleitung für ein solches Programm mit 22 Seiten sehr knapp bemessen ist, schien diese auf den ersten Blick sehr übersichtlich und aufschlußreich zu sein. Es empfiehlt sich aber, die Anleitung genaustens zu lesen, da einige Funktionen schlecht erreichbar sind.

Nach einer kurzen Ladezeit begann ich mit meinen Tests. Es erschien ein übersichtliches Hauptmenü mit folgenden Punkten:

Programm: Printfox, **System:** C-64/128, **Preis:** 98 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Scanntronik, Parkstraße 10, 8011 Zorneding

Wollen Sie Ihren Drucker ins Schwitzen bringen?
Wollen Sie bisher unentdeckte Fähigkeiten Ihres Druckers zu Tage fördern?
Dann sollten sie sich **PRINTFOX** einmal etwas näher ansehen. Ich war auf Anhieb von diesem Superprogramm begeistert. Dem **„Haberl Hans"** ist ein Programm gelungen, das neue Maßstäbe setzt.
Printfox ist ein kombiniertes Text-Grafikprogramm, das mit herkömmlichen Textverarbeitungsprogrammen nicht zu vergleichen ist. Es stellt meiner Ansicht nach so bekannte Programme, wie z.B. NEWSROOM, in den Schatten.
Doch nach diesem Lobgesang kommen wir zu den eigentlichen Fähigkeiten:
VIZAWRITE-ähnlicher Texteditor
Den Leistungsumfang kann man bei einem solchen Programm natürlich nur mit einem Drucker voll ausnutzen. Dazu muß man folgendermaßen vorgehen:
Als erstes gibt man den Text mit einem Editor ein. Dieser Texteditor hat fast alle Fähigkeiten

langsam aber 3 D!

Körpermenü
Filmmenü
Diskettenmenü
Bedienungsparameter

Durch Cursorsteuerung lassen sich vom Hauptmenü aus alle Programmpunkte in Baumstruktur ansteuern. Zurück in das vorhergehende Menü gelangt man mittels SHIFT/RETURN.
Als erstes wählte ich den letzten Menüpunkt an. Dort konnte ich die Farben (normaler und Grafikbildschirm) und eine eingebaute Uhr verändern. Außerdem kann man den Tastaturpuffer an- bzw ausschalten (wozu denn das?)
Nun wählte ich das Körpermenü an und gelangte nun in die eigentliche Körpererstellung. Doch vor der Erstellung sollte man sich eine Skizze des Körpers anfertigen, aus der man die einzelnen Koordinaten (X/Y/Z) ablesen kann. Denn nun können die einzelnen Werte einfach eingegeben werden. Mit der Verbindungsvorschrift werden die einzelnen Punkte anschließend zu einem Körper zusammengefügt. Doch hier zeigten sich schon erste Mängel des Programms. Eine nachträgliche größere Korrektur war durch den menügesteuerten Programmablauf schwierig zu bewerkstelligen. Als weit aus größeres Manko erwies sich, daß für einen Körper nur 50 Punkte zur Verfügung stehen, was eine Darstellung von komplizierteren Gebilden fast unmöglich macht.
Nun kann man das fertige Gebilde abspeichern, später wieder einladen und gegebenenfalls erweitern. Außerdem kann man verschiedene Körper zusammensetzen (maximal 50 Punkte).
Jetzt kommen wir zum wohl besten Menüpunkt: dem Filmeditor
In einer Art BASIC-Programm stehen folgende Befehle zu einer einfachen Erstellung eines Filmes zur Verfügung:
MOV (bewegt Körper in X/Y/Z-Achse)
SKO (positioniert Körper)
TUR (dreht Körper um X/Y/Z-Achse)
LOP (Öffnet eine von max. 10 Schleifen)
LCL (setzt Schleifenende)
DEF (definiert Untergruppe von Punkten für Befehl SOP)
SOP (alle folgenden Berechnungen beziehen sich auf die von DEF definierte Untergruppe)
NPI (errechnet neues Bild)
SVW (setzt Parameter für die Zentralprojektion oder die axonometrische Darstellung)
IVW (erhöht/erniedrigt Darstellungsparameter)
NEU (löscht PRG)
LIST (listet PRG)
LADEN (lädt PRG)
SPEICHERN (speichert PRG)
ENDE (Ausstieg aus dem Editor)

Durch diese Anweisungen lassen sich recht effektvolle Bewegungsabläufe auf recht einfache Weise programmieren.
Bevor man nun den Befehl eingibt, tippt man erst eine Zeilennummer von 1-100 ein und drückt RETURN. Erst dann kann man die Befehlssequenz eingeben.
Zwar ist diese Art des Erstellens eines Filmes recht übersichtlich, trotzdem bedarf es einer längeren Eingewöhnung, bevor man auch das Gewünschte auf den Bildschirm bekommt.
Mit dem erstellten Programm kann man sich nun den eigentlichen 3D-Film berechnen lassen. Die Dauer der Berechnung wird laufend angezeigt. Der fertige Film wird dann als Maschinenprogramm abgespeichert und ist ohne den Generator lauffähig.
Auf der Programmdiskette befinden sich einige Filmdemos. Diese enttäuschen aber auf ganzer Linie. Im „Zeitlupeneffekt“ (anders kann man dies nicht bezeichnen!) bewegen sich ziemlich einfache Körper (z.B. Würfel). Von den komplexen Gebilden in den Anzeigen keine Spur. Wahrscheinlich würde man bei solchen Körpern überhaupt keine Bewegung mehr feststellen können, wenn man sie überhaupt erstellen könnte.

Fazit: Trotz der übersichtlichen Menüs und des guten Filmeditors, konnte das Programm wegen der Mängel in der Geschwindigkeit und der begrenzten Kapazität von Punktkoodinaten nicht recht überzeugen. *Torsten Blum*

Positiv: übersichtliche Menüs, guter Filmeditor, Filme auch ohne Hauptprg lauffähig,
Negativ: nur 50 Koordinaten pro Körper, viel zu geringe Geschwindigkeit

„Ausgefuchst“

des bekannten VIZAWRITE. So stimmen Bildschirmaufbau, Tastaturbelegung und Befehle in den meisten Fällen überein. Deshalb ist für den „Umsteiger“ eine Eingewöhnung sehr einfach. Der Texteditor wurde aber auch um einige Fähigkeiten erweitert, z.B sind Trennvorschläge möglich. Dazu schreibt man einfach den Anfangsbuchstaben der nachfolgenden Silben des Wortes groß (SoftWareMarkt). Werden nun aber Buchstaben im Wort großgeschrieben, setzt man vor den Buchstaben einfach ein Steuerzeichen. Zu dieser Methode hat man sich aus Speicherplatzgründen entschieden, weil es einfach zuviel Platz verbrauchen würde, wenn man bei den Silbentrennungsvorschlägen immer ein Steuerzeichen benutzen würde. Diese Vorschläge werden später bei der Endformatierung gegebenenfalls gebraucht. Daß man verschiedene Zeichensätze und andere Funktionen (Unterstreichen, hoch/tief, Fettdruck, Sonderzeichen usw.) benutzen kann, versteht sich fast schon von selbst.

Grafikeditor der Spitzenklasse

Nun wird der fertig eingegebene Text aber nicht gleich wie bei herkömmlichen Textprogrammen ausgedruckt, sondern erst einmal in ein Grafikbild umgerechnet. Da die Speicherkapazität des Commodore leider nicht ausreicht, wird die Textseite in zwei Hälften geteilt, die man dann nacheinander bearbeiten kann. Beim Ausdrucken bemerkt man aber überhaupt nichts vom Anfang der 2. Hälfte.
Die Seitenhälfte kann man nun mittels Grafikeditor grafisch aufbereiten, d.h. Bilder einfügen etc. Der Editor besticht wieder mit seinen Fähigkeiten, die einem normalen Zeichenprogramm das Wasser reichen können. Das Format der einzelnen Bilder kann bis zu 640x400 (!) Punkte betragen. Solch eine Auflösung läßt sich aber nur durch Scrollen darstellen. Zusätzlich ist eine Zoomfunktion vorhanden, um das Gesamtbild zu zeigen.
Außerdem lassen sich Hiresgrafiken im normalen Format einladen. Auf der Programmdiskette befinden sich einige teils digitalisierte Bilder.
Zwar reichen diese nicht an die Bildervielfalt des NEWSROOMs heran, aber mit einem kleinem Trick lassen sich diese Grafiken auch mit PRINTFOX verwenden. Zuerst lädt man die Newsroomgrafik ein und drückt auf den Resetknopf (falls vorhanden, sonst geht's halt nicht). Dann speichert man einfach den Bereich von $6000-$7FFF mit einem Monitor ab. Anschließend kann man das Bild mit PRINTFOX laden.

Das Vermischen des Textes mit Grafiken wird durch Formatzeilen gesteuert. Diese geben die punktgenauen Positionen an, wo Text stehen soll. Dieser sollte aber um die Grafiken herumplaziert werden.

Außerdem kann man in den Formatzeilen den Zeilenabstand einstellen, Buchstaben vergrößern (Überschrift) und aus den 5 mitgelieferten Zeichensätzen auswählen.

Durch diese Formatzeilen ist PRINTFOX sehr flexibel, da es sich an keinerlei festgeschriebenes Layout halten muß. Dies ist größte Vorteil gegenüber NEWSROOM.

PRINTFOX nutzt bei Epson-kompatiblen Druckern die volle Breite von 1920 Punkten aus. Außerdem kann man bei diesen Druckertypen auch in einem High-Quality-Modus drucken, was das Schriftbild sehr verbessert.

Auch Druckerroutinen für den MPS sind vorhanden.

Für PRINTFOX gibt es jetzt auch schon einige Erweiterungen. Neue Zeichensätze und sogar ein Zeicheneditor gibt es bei Scanntronik zu bestellen. Das Programm ist noch sehr ausbaufähig, so daß man noch viele Tools für PRINTFOX erwarten kann.

Das übersichtliche Handbuch spricht übrigens auch für das gute Programm. Selbst die Fehlermeldungen sind gut gelungen: Will man eine Grafik in den Texteditor einladen, so gibt das Programm einfach nur „Ächts“ aus.

Fazit: PRINTFOX ist ein Programm made in Germany, das die Konkurrenz nicht zu fürchten braucht. Ein Muß für jeden Besitzer, der seinen Drucker ausreizen will. Text kann auf einfache Weise mit Grafiken gemischt werden. Dieses einmalige Programm kann ich jedem wärmstens empfehlen.
Torsten Blum

Positiv: einfach alles
Negativ: –

Datenübertragung mit Modem oder Akkustik-Koppler

Programm: Profiterm, **System:** C-64, **Preis:** 99 DM Diskette, **Hersteller:** Ariola-Soft/Bertelsmann GmbH, Gütersloh

DFÜ-Programme gibt es mittlerweile eine ganze Menge. Allerdings erfüllt nicht jedes Programm alle Anforderungen eines modernen Anwenders. Insbesondere dann, wenn neben Texten auch Daten, sprich:

Programme, übertragen werden sollen. Neben einigen anderen Programmen zeigt besonders **PROFITERM** hier seine Stärke. Obwohl das Programm schon einige Zeit auf dem Markt ist, sind doch die Qualitäten dieses Programmes relativ wenig bekannt. Ich habe in dieser Vorstellung versucht, etwas genauer auf die Vor- und Nachteile dieses Programmes einzugehen.

PROFITERM wird leider nur auf Diskette geliefert, wodurch die Kassetten-Benutzer wiedermal vom Vergnügen der DFÜ ausgeschlossen werden. Das Programm geht wie fast alle DFÜ-Programme davon aus, daß zur Datenausgabe die RS-232 simulierte User-Port-Schnittstelle verwendet wird. Das bedeutet, neben dem Programm benötigt man einen Pegelwandler, welcher den 5-Volt-Pegel des User-Portes auf +-12 Volt anhebt. Solch ein Kabel bzw. Wandler ist übrigens nicht so einfach im Fachhandel zu bekommen. Besser haben es hier die Bastler, welche diesen aus wenigen Bauteilen selbst zimmern können. In unserem Test verwendeten wie ein Interface-Kabel der Firma ALPHA-Bürotechnik.

Nach dem Einladen des Programmes, welches sich auf einer kopiergeschützten Diskette befindet, meldet sich dieses mit einen Copyright-Vermerk direkt im ONLINE-Modus. In diesem Modus ist das Programm empfangs- bzw. sendebereit. Die Parameter sind nach dem Start auf 300 Baud, 7 Datenbits, 1 Stopbit und gerade Parität eingestellt.

Mit dieser Standard-Einstellung lassen sich bereits ein großer Teil aller Mailboxen anwählen. Im Handbuch sind 2 Seiten mit den Telefonnummern bekannter Mailboxen abgedruckt, so daß recht schnell in die Faszination der DFÜ eingetaucht werden kann. Neben der direkten Kommunikation sind im ONLINE-Modus auch zahlreiche Funktionen vorhanden. Durch das gleichzeitige Drücken der Tasten „COMMODORE" und „H" werden alle möglichen Funktionen aufgelistet.

Die Funktionen im ONLINE-Modus: („C=" steht für Commodore-Taste)

C= Klammeraffe
  Puffer löschen
C= -
  Puffer zu
C= +
  Puffer auf
C= !
  Puffer senden
C= $
  Directory
C= Pfund
  Programm-Austausch
C= A
  Auto-Logon
C= B
  Brief senden
C= E
  Bildschirm-Echo ein/aus
C= F
  Bytes free
C= G
  Password-Modus
C= L
  Linefeed ein/aus
C= P
  Parameter
C= S
  Schrift groß/klein
C= T
  Telefondatei
C= U
  Basic Upload
C= W
  Word Wrap ein/aus
C= HOME
  löscht Bildschirm
C= SHIFT
  Text vorbereiten

Alle Funktionen können schnell und einfach durch das Niederdrücken entsprechender Funktionstasten aufgerufen werden. So können beispielsweise auf einem Drucker ausgeben. Ein wirklich leistungsfähiger Editor erlaubt das komfortable Erstellen von Texten. Wie bei einem besseren Textverarbeitungsprogramm kann der erstellte Text vertikal gescrollt werden. Bei längeren Texten leidet etwas die Verarbeitungsgeschwindigkeit, läßt jedoch durchaus noch einfaches Arbeiten zu. Selbst leistungsfähige Such- und Ersatzfunktionen, wie sie oft nur bei teureren Textprogrammen zu finden sind, wurden in den Editor integriert. Neben ASCII-Zeichen lassen sich auch Control-Codes in den Text einbauen.

Eine weitere Funktion von PROFITERM erlaubt das direkte Übertragen von ASCII-Files, welche auf Diskette abgelegt sind. Selbst Programme oder sonstige Daten können mit PROFITERM übertragen werden, allerdings setzt dies voraus, daß die Gegenstation ebenfalls mit Profiterm arbeitet. Übertragungsfehler während der Datenübertragung werden durch ein spezielles Verfahren

einfachste Weise Baudraten zwischen 50 und 1200 Baud angewählt werden. Auch viele andere Parameter wie das ECHO, LINEFEED oder die DATENBITS der Mailbox, können einfach angepaßt werden. Besonders interessant ist die Möglichkeit, Texte in einem Puffer vorzubereiten und danach auf Knopfdruck zu einer Gegenstelle zu übertragen. Im umgekehrten Fall läßt sich der Puffer von der Gegenstation beschreiben und danach auf Diskette abspeichern oder auf

verhindert (nur bei Programmaustausch). Eine externe Datei, welche beliebig ergänzt werden kann, speichert bekannte Telefon-Nummern. Diese Nummern können jederzeit auf dem Schirm angezeigt werden, ohne daß der Puffer beschrieben oder gelöscht wird. Als Erleichterung für sich wiederholende Sätze oder Worte können Funktionstasten mit einem Text belegt werden, welcher auf Tastendruck gesendet wird. Eine ebenfalls sehr nützliche Funktion ist AUTO-LOGON. Diese

Neu für TURBO PASCAL: „Werkzeuge" und unentbehrliche Toolboxen im ASM-Test!

Texteditor in Turbo-Pascal

Programm: Turbo Editor, **System:** MS-Dos min. 192 KByte, **Preis:** 198 DM z.z.Mwst., **Hersteller:** Heimsoeth Software, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Wer hatte noch nicht den Gedanken, einmal ein Textprogramm selbst zu programmieren? Leider scheiterte dieses Vorhaben meist an der Geschwindigkeit der verwendeten Hochsprache, oder an der Unkenntnis der Maschinensprache. Inzwischen gibt es jedoch TURBO PASCAL, eine enorm schnelle Pascal-Version, für fast alle verschiedenen Computermodelle. Der Turbo Editor ist eine Toolbox, mit der sich unter Turbo Pascal ein leistungsstarkes Textprogramm entwickeln läßt, welches nachher sogar teilweise für eigene Programme verwendet werden kann und darf.
Der Turbo-Editor wird auf zwei Disketten mit einem deutschen Handbuch geliefert. Von diesen beiden Disketten ist eine mit einem relativ einfach ausgestatteten Editor „FIRST-ED" und eine mit dem leistungsstarken „MICROSTAR" beschrieben. Beide Texteditoren sind im Quelltext, unterteilt in mehrere Include-Files, auf der Diskette abgelegt. Insgesamt belegt „FIRST-ED" ca. 5500 Zeilen und „MICROSTAR" etwa 8000 Zeilen.

Zwei leistungsstarke Textprogramme

Nach der Compilierung erhält man aus den beiden Soure-Files zwei wirklich vielseitige und komplette Textverarbeitungsprogramme. Schon der kleine Editor überzeugt durch zahlreiche Funktionen und schnelle Bildschirmoperationen von seiner Qualität. Die folgende Tabelle zeigt die Funktionen von „FIRST-ED":

Taste	Kommando
Control A	Cursor ein Wort nach links
Control F	Cursor ein Wort nach rechts
Control S	Cursor ein Zeichen nach links
Control D	Cursor ein Zeichen nach rechts
Control E	Cursor eine Zeile höher
Control X	Cursor eine Zeile tiefer
Control R	Cursor eine Seite höher
Control C	Cursor eine Seite tiefer
Control W	Bildschirm nach oben scrollen
Control Z	Bildschirm nach unten scrollen
Control J	Sprung zum Anfang oder Ende der Zeile
Control N	Zeile vor dem Cursor einfügen
RETURN	Neue Zeile
Control G	Zeichen unter Cursor löschen
DEL	Zeichen links vom Cursor löschen
Control T	Wort löschen
Control Y	Zeile löschen
Control I	Tabulatorsprung
Control V	Umschalten Einfüge-, Ersatz-Modus
Control P	Steuerzeichen eingeben
ESC	letzte Zeile wieder holen
Control B	Absatz neu formatieren
Control L	Suchen/Ersetzen wiederholen
Control OX	Springe in das darunterliegende Fenster
Control OG	Springe zu einem anderen Fenster
Control OE	Springe in das darüberliegende Fenster
Control OJ	Im neuen Fenster den gleichen Text bearbeiten
Control OO	Neues Fenster einrichten
Control OY	Fenster löschen
Control O..	Springe zum angegebenen Fenster
Control OW	Wortumbruch ein-/ausschalten
Control OC	Zeile zentrieren
Control OI	Springe zu einer bestimmten Spalte
Control ON	Springe zu einer bestimmten Zeile
Control OK	Umwandlung Groß- und Kleinschrift
Control OL	Linken Rand einstellen
Control OR	Rechten Rand einstellen
Control OS	Setzen des Limits für das ESC-Kommando
Control QC	Zum Dateiende
Control QR	Zum Dateianfang
Control QI	Automatisches Einrücken von Absätzen ein/aus
Control QB	Zum Blockanfang
Control QK	Zum Blockende
Control QJ	Zur Markierung springen
Control QA	Suchen und Ersetzen
Control QF	Suchen
Control QD	Zum Zeilenende springen
Control QS	Zum Zeilenanfang springen
Control QY	Rest der Zeile löschen
Control Q..	Springen zur entsprechenden Markierung
Control KB	Blockanfang markieren
Control KK	Blockende markieren
Control KC	Block kopieren
Control KV	Block verschieben
Control KY	Block löschen
Control KH	Block verstecken
Control KR	Datei lesen
Control KW	Datei schreiben
Control KX	Editor beenden
Control KT	Tabulatorstops setzen
Control KM	Markierung setzen
Control K..	Setzen einer entsprechenden Markierung

Neben den oben angegebenen Tastenfunktionen wurden natürlich auch die speziellen PC-Tasten zur Steuerung mit herangezogen. Da diese jedoch lediglich eine der oben aufgeführten Funktionen übernehmen, habe ich auf eine Aufzählung verzichtet. Sicher werden Ihnen ein großer Teil dieser Funktionen schon bekannt sein, denn der eingebaute Editor von Turbo-Pascal sowie Wordstar besitzt die gleichen Funktionen.

Besonders angenehm ist auch die Möglichkeit, mehrere Fenster zu öffnen und dadurch an mehreren Textstellen zugleich zu arbeiten. Diese Technik entspricht dem neuesten Stand der Textverarbeitung und wurde bisher oft nur in der höheren Preisklasse geboten. Microstar bietet sogar eine komplette Pull-Down-Menü-Oberfläche für die Block-, Such- und Dateikommandos sowie beliebige Farbwahl. Wie bei der GEM-Technik des Atari ST befindet sich hier am oberen Bildschirmrand eine Art Menüzeile. Mittels der Cursortasten kann hier ein Menüpunkt angefahren werden, wonach wie beim Vorbild ein Pull-Down-Menue aufgeklappt wird. Neben dieser komfortablen Menü-Technik bietet das Programm noch eine Reihe weiterer Features. Unter anderem eine Schnittstelle zu Turbo-Lightning, das englische Wörterbuch.

Schaut man sich den Preis von **TURBO-EDITOR** an, so kann man doch feststellen, daß man selten ein so leistungsstarkes und günstiges Textverarbeitungsprogramm angeboten bekommt. Besonders die Möglichkeit, eigene Routinen dieser Toolbox für eigene Programme zu verwenden, macht das Paket so vielseitig. **HEIMSOETH** erlaubt sogar das Verwenden der Routinen in Programmen, welche man später kommerziell vertreiben möchte. Einzige Bedingung ist, daß das erstellte Programm in compilierter Form und nicht im Source-Code vertrieben wird. Wie alle Heimsoeth-Produkte wird auch der Turbo-Editor mit einer hervorragenden Dokumentation ausgeliefert, welche jede PROCEDURE genau erläutert. Ich finde, die Turbo-Toolbox ist zumindest für die „TURBO-Freunde" ein unentbehrliches Werkzeug. *knarf*

Positiv:
Pull-Down Menü-Technik
Multitasking-Funktionen
Lightning-Schnittstelle
Zahlreiche Funktionen
Schneller Bildschirmeditor
Negativ:
Nur für MS-DOS Rechner

---

versucht durch die empfangenen Daten der Gegenstation, automatisch die richtigen Parameter einzustellen. Sollten Sie also einmal undefinierbare Buchstaben empfangen, so betätigen Sie einfach die AUTO-LOGON Funktion.
PROFITERM bietet noch viele weitere Funktionen, die eigentlich keine Wünsche mehr offen lassen. Es war wirklich ein Vergnügen, mit diesem Programm zu arbeiten. Besonders die Anzahl der Funktionen und die einfache Bedienung macht das Programm zu einem der besten DFÜ-Programme auf dem Markt. *Frank Brall*

Positiv:
Baudrate in Schritten zwischen 50 und 1275 einstellbar
Zahlreiche veränderbare Parameter
Leistungsstarker Texteditor mit Word Wrap
Telefon-Nummern-Datei
Funktionstasten belegbar
Programm- und Datenaustausch möglich
Sehr bedienungsfreundlich
Negativ:
Leider nicht für Kassette

Profi-Pascal:
Die Alternative zu Turbo Pascal?

Programm: Profi-Pascal, **System:** C-64, **Preis:** DM 199, **Hersteller:** Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.

PASCAL ist IN! Spätestens nach dem großen Erfolg von TURBO-PASCAL ist zu erkennen, daß PASCAL im Begriff ist, BASIC den Rang streitig zu machen. Inzwischen gibt es für alle Computer eine mehr oder weniger leistungsstarke Pascal-Implementation. Besonders weit ist hier die Version TURBO-PASCAL von Borland verbreitet, da diese unter CP/M und MS-DOS auf sehr vielen Rechnern lauffähig und darüber hinaus enorm leistungsfähig ist. Leider ist TURBO-PASCAL ohne Hardware-Erweiterung (CP/M-Karte, event. 80-Zeichen-Karte) nicht auf dem weitverbreiteten C-64 lauffähig. Doch auch die C-64-Freunde brauchen deshalb nicht auf diese Sprache zu verzichten, denn Data Becker bietet nun schon seit fast einem Jahr das Programm *Profi-Pascal* an. Da dieses ebenfalls recht leistungsstarke Programm etwas in Vergessenheit geraten ist, möchte ich hier noch einmal einige Vor- und Nachteile von *Profi-Pascal* beleuchten.

Im Gegensatz zu TURBO-Pascal besteht *Profi-Pascal* aus mehreren Teilprogrammen: Editor, Compiler, Assembler und einem Toolkit mit Hilfsfunktionen.

Um die bekannte Schwäche der Commodore-Floppy 1541, die niedrige Geschwindigkeit, auszugleichen, haben die Autoren einfach ein neues Disketten-Betriebssystem erstellt. Dieses wird automatisch vor dem Laden des Pascal-Hauptmenüs aktiviert und erlaubt danach das etwa dreimal so schnelle Laden und Abspeichern von beliebigen Daten. Die Zeit zum Compilieren eines Source-Files wird dadurch beträchtlich verringert.

PROFI-DIALEKT?

Profi-Pascal deckt den gesamten Sprachumfang von Pascal ab und bietet zudem eine Masse von zusätzlichen Befehlen, von denen etliche vom UCSD-Standard her bekannt sind. Ein umfangreiches Handbuch von 330 Seiten gibt Auskunft über alle Proceduren und Besonderheiten des Programms. Übrigens: die Variablen vom Typ „CHAR" belegen bei dieser Pascal-Version wirklich nur 1 Byte, was nicht bei jeder Pascal-Fassung üblich ist. Wer schon einmal mit Turbo-Pascal gearbeitet hat, kann nicht verleugnen, daß auch bei *Profi-Pascal* ein Hauch dieser Sprache zu spüren ist. Die Vereinigung von Editor, Compiler und Runtime spricht eindeutig darauf an. Allerdings müssen an der Geschwindigkeit, besonders während der Compilierung, gegenüber Turbo-Pascal Abstriche gemacht werden. Aber auch die Feldvariable MEM, die den direkten Zugriff auf Speicherstellen gestattet, ist von TURBO bekannt. Andere bekannte Proceduren bzw. Funktionen, welche an TURBO erinnern, sind RANDOM, CONTINUE, EXECUTE, ANYKEY oder GETKEY.

Neben sequentieller Dateiverwaltung ist hier auch die Verarbeitung von relativen Dateien mittels SEEK möglich.

```
*********************************************

        * c=64  pascal-system  5.8 *

commands  =   :,:
a(ssembler)   h(elp)          r(unprgm)
c(ompiler)    j(ump)          u(tility)
e(ditor)      m(ap/drive)     w(ritesrce)
g(etram)      p(utram)

e

        * c=64  source-editor  5.8 *

commands  =
a:(ppendsrc)  i(ist)          q(uit)
c:(hange)     m(ap/drive)     r(enumber)
d(elete)      n(umbering)     s(hiftline)
f:(ind)       o(utputdvc)     u:(pdatesrc)
g:(etsource)  p:(utsource)    v(acancy)
h(elp)
```

ASSEMBLER in Pascal

Besonders viel Wert wurde bei *Profi-Pascal* auf die Einbindung von Maschinencode gelegt. Neben einer Procedure, welche ein Maschinenfile in eine bestimmte Adresse lädt und ausführt, lassen sich auch Assembler-Befehle in eine Procedure einbauen. Der mitgelieferte Assembler erlaubt den direkten Einbau von Assembler-Mnemoniks in eine Procedure. Der ebenfalls eingebaute Editor ist leider nicht bildschirm-, sondern zeilenorientiert, läßt jedoch durchaus einfaches Arbeiten zu. Wie in Basic können Zeilen eingegeben, editiert oder gelöscht werden. Trotz Editor bleiben immer noch 43kByte für ein Pascal-Programm übrig. Das dürfte für die meisten Anwendungen ausreichen, läßt sich jedoch durch eine INCLUDE-Anweisung, welche Programmteile nachlädt, noch wesentlich erhöhen.

```
***** c=64 profi-pascal-system *****
          by h.schnepf

      copyright by data becker
         d-4000 duesseldorf

*********************************************

      * c=64  pascal-system  5.8 *

commands  =   :,:
a(ssembler)   h(elp)          r(unprgm)
c(ompiler)    j(ump)          u(tility)
e(ditor)      m(ap/drive)     w(ritesrce)
g(etram)      p(utram)
```

Fazit: *Profi-Pascal* ist auf dem C-64 durchaus eine preiswerte Alternative zu Turbo-Pascal, wenn auch nicht alle Vorzüge dieser Sprache vorhanden sind. Im Vergleich zu anderen C-64-Pascal-Versionen dürfte dieses Programm mit Sicherheit zur Spitze gehören. Die beschleunigten Disketten-Operationen sowie der erweiterte Befehlsvorrat erlauben wirklich professionelles Arbeiten.

knarf

Positiv:
Schnelleres Disketten-Betriebssystem; relative Dateiverwaltung möglich; erweiterter Befehlsvorrat incl. Grafik; komplettes Entwicklungssystem (Editor, Compiler, Runtime, Hilfsprogramme); gutes Preis-/Leistungsverhältnis.

Negativ:
Diskette kopiergeschützt; teilweise langsame Compilierung; es wird kein echter MC-Code erstellt.

Vertrauen ist gut –

Programm: Microdrive Control, **System:** Spectrum mit Interface I und Microdrive, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Sesomsoft, **Vertrieb:** Fa. Herbert Bauer, München.

Spectrum-User, die ein Interface I mit Microdrive besitzen und auch häufig damit arbeiten, kennen das Problem: Das kleine und empfindliche Cartridge hat einen Fehler, der unter Umständen dazu führen kann, daß sich Programme nicht mehr laden lassen. Da ist guter Rat teuer, oder? Nicht unbedingt, denn wozu gibt es schließlich einen „Cartridge-Doctor"? Es existieren zwar schon einige dieser Utilities auf dem Markt, jedoch haben diese meist ihr Ziel, das Cartridge zu reparieren, in den meisten Fällen verfehlt. Nicht so bei **MICRODRIVE CONTROL**, das von **SESOMSOFT** hergestellt und vertrieben wird. Mit diesem Programm sind Sie in der Lage, sämtliche Files, die sich auf einem Cartridge befinden, zu untersuchen, verändern, kopieren und defekte Sektoren zu reparieren.

Nach dem Laden des Programms von Kassette wird man zunächst gefragt, ob eine Kopie auf Cartridge hergestellt werden soll. Dabei wird das Programm als RUN-FILE abgespeichert. Danach erscheint die Aufforderung, das zu untersuchende Cartridge einzulegen und „Menü 2" zu wählen. Hier fallen sofort die übersichtliche 64-Zeichen-Darstellung und eine Benutzeroberfläche auf, die der von Desktop entspricht. Dadurch wird das Arbeiten mit *Microdrive Control* zu einer einfachen und übersichtlichen Angelegenheit. In den verschiedenen Programmab-

StarDatei jetzt auch auf dem Schneider CPC

Programm: StarDatei, **System:** CPC 464, 664 und 6128, **Preis:** 85 DM, **Hersteller:** Sybex Verlag, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30

Nach der erfolgreichen C-64-Version von STARDATEI ist seit kurzem auch eine Version für den Schneider CPC erhältlich. Im Test lag mir die neu überarbeitet Version „1.01“ vor.
Wie üblich, wird auch die CPC-STARDATEI mit einem ausführlichen deutschem Handbuch geliefert. Dies ist jedoch schon fast alles, was sie mit der C-64-Version gemeinsam hat. Im Gegensatz zur C-64-Version wurde hier offensichtlich mehr Wert auf Leistung gelegt, was sich durch die Anzahl der möglichen Optionen zeigt. Dies zeigt sich auch dadurch, daß bei dieser Version eigene Bildschirmmasken erstellt und abgespeichert werden können. Eine Bildschirmmaske ist eine Art digitalisiertes Formular. Diesen Begriff kann man mit dem folgenden Beispiel erklären: Wenn Adressen gesammelt werden, so benutzt man in der Regel Karteikarten oder ein Adreßbuch, auf dem bereits einige Bemerkungen, wie Name und Telefonnummer stehen. Es werden lediglich Daten in bestimmte „MASKEN“ eingetragen. Genau das gleiche stellt eine Bildschirmmaske dar; sie enthält Bemerkungen und Masken bestimmter Länge. Dadurch wird das Arbeiten sehr erleichtert, da Verwechslungen mit anderen Feldern schnell erkannt werden können. Da STARDATEI im MODE 2 arbeitet und somit 80-Zeichen pro Zeile darstellt, ergibt sich auf dem Farbmonitor ein relativ unscharfes Bild. Wer also häufig mit diesem Programm arbeiten möchte, sollte sich vielleicht doch für den Kauf eines monochromen Monitors entscheiden.
Nachdem die Maske erstellt wurde, fragt das Programm nach dem INDEXFELD. Dieses Feld legt fest, nach welchem Kriterium später sortiert werden kann. Leider erlaubt Stardatei nur ein Indexfeld, jedoch kann dieses später noch geändert werden. Bis zu 1000 Datensätze mit bis zu 512 Zeichen können bearbeitet werden. Dabei kann jedes Datenfeld bis zu 254 Zeichen aufnehmen. Obwohl das Diskettenlaufwerk des CPC eigentlich nur sequentielle Files bearbeiten kann, wurde durch einige Änderungen im Betriebssystem erreicht, daß die Daten in RANDOM-ACCESS-Dateien abgelegt werden. Das bedeutet, daß direkt auf die Daten zugegriffen werden kann, ohne daß die komplette Datei eingeladen oder abgesucht werden muß. Dies läßt besonders in Zusammenarbeit mit dem Indexfeld erheblich schnellere Verarbeitungsgeschwindigkeiten zu. Besonders viel Wert wurde auch auf das Druckermenü gelegt, welches erlaubt, den Bildschirm, ein Formular, einen Datensatz, die Index-Liste oder ganze Datenabschnitte auf dem Drucker auszugeben. Die Funktionen zum Suchen, Editieren, Löschen gehören wohl zum Standard eines Dateiprogrammes und brauchen nicht näher erläutert zu werden.

Die veränderlichen Parameter entsprechen weitgehend der C-64-Version und gehen von der Tastaturbelegung bis zur korrekten Druckeranpassung. Neu hinzugekommen ist eine Verknüpfungstabelle, welche erlaubt, bis zu 5 Felder logisch miteinander zu verknüpfen. Dadurch ist es dem SUCH-Befehl möglich, Datensätze zu unterscheiden, selbst wenn das Indexfeld den gleichen Inhalt besitzt. Auch an eine Schnittstelle zu dem Textprogramm STARTEXT wurde gedacht. Dadurch ist es möglich, auf einfache Weise Serienbriefe oder Rundschreiben zu automatisieren.
Eine Reihe kleinerer Hilfsprogramme erlaubt Funktionen, wie INDEX ändern, Disketten formatieren oder ähnliches.
Übrigens: neben der eigentlichen STARDATEI werden bereits 6 fertige Dateiprogramme mitgeliefert: Musikdatei, LP-Datei, Kundendatei, Lagerverwaltung, Videodatei und ein Bücherverzeichnis.
Fazit: Mit STARDATEI erhält man ein leistungsfähiges Dateiprogramm, welches sich nicht hinter wesentlich teureren Produkten verstecken muß. Allerdings wird durch die Vielzahl der Funktionen der Einstieg für einen Laien etwas schwieriger, als man es bisher von Sybex-Produkten gewohnt war. Doch: das ist wohl der Preis eines leistungsfähigen Programmes. *Frank Brall*

Positiv:
Relative Dateiverwaltung mit direktem Zugriff
Bildschirm-Maskengenerator
Zusammenarbeit mit Startexter möglich
Verknüpfungen
Fertige Anwendungen werden mitgeliefert
Negativ:
Zeichendarstellung auf Farbmonitor schlecht lesbar
Nur ein Indexfeld möglich

Kontrolle ist besser!

schnitten sind die Optionen durch sogenannte „Pull-Down-Menüs“ über die Tasten 1-3 erreichbar. Die dann gezeigten Optionen werden mit den Cursor-Tasten angewählt und mit ENTER bestätigt. Zusätzlich gibt es als viertes Untermenü eine Hilfestellung.
Ist nun ein Cartridge eingelesen worden, so kann man ein Programm aussuchen, das schließlich kopiert und repariert werden soll. Danach können folgende Untermenüs ausgesucht werden:

1. Neuer Name
Hier wird ein anderes File zur Untersuchung eingeladen.

2. Neustart
Die Daten über das zuletzt untersuchte Programm werden gelöscht, und ein neues Cartridge kann untersucht werden.

3. Printer
Hier wird eine Hardcopy entwerder auf dem ZX-Printer (oder über entsprechendes Interface über jeden Drucker) oder RS 232, die ja beim Interface vorhanden ist, ausgedruckt.

4. Betrachten
Ein bestimmter Speichersektor kann angewählt werden. Dieser wird dann in zwei Datenblättern (Kopf- und Dateifeld) angezeigt. Dabei werden sehr genaue Informationen über den File ausgegeben. Die Editiermöglichkeiten sind gut und einfach zu bedienen.

5. Editieren
Ein einzelner Sektor kann verändert werden. Dabei werden Informationen über Checksummen usw. ständig angezeigt.

6. Abspeichern
Das aktuelle Daten- und Kopffeld wird auf das Cartridge zurückgeschrieben.

7. Löschen
Nach Eingabe des Dateinamens wird das entsprechende File auf dem Cartridge gelöscht.

Das sind natürlich nur einige der Untermenüs. Darüberhinaus gibt es noch Informationen über belegte, unbrauchbare, defekte und freie Sektoren. Die grafische Darstellung erfolgt durch Balkendiagramme, darunter stehen die genauen Zahlenwerte. Dies garantiert, daß der Überblick mit Sicherheit nicht verlorengeht. Sehr leistungsstark ist auch das eingebaute Kopierprogramm, bei dem man zwischen Laufwerk 1 und 2 wählen kann. Dabei läßt sich auch auf einem Cartridge mehrmals ein Programm unter dem gleichen Namen abspeichern. Auch kann jedes Programm von einem Cartridge kopiert werden, gleichgültig wie gut es geschützt ist!
Insgesamt ist *Microdrive Control* ein unverzichtbares Programm für den Microdrive-Anwender. Selbst stark beschädigte Cartridges lassen sich schnell und zuverlässig ausbessern! *Stefan Swiergiel*

Positiv: Benutzerfreundlichkeit; Übersichlichkeit durch 64 Zeichen; gute Darstellung der nicht brauchbaren, belegten und defekten Sektoren; genaue Informationen über Sektoren; defekte Sektoren lassen sich schnell und einfach reparieren; Kopierunterprogramm; im Gegensatz zu anderen Cartridge-Doc's ist Microdrive Control 100% Maschinensprache; deutsche Programmausführung und Anleitung; Kopiermöglichkeit auf Cartridge.

Negativ: ---------------

Schnelles Textprogramm für den Atari ST

Programm: Textomat ST, **System:** Atari ST, **Preis:** 99 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** Data-Becker GmbH, Merowingerstraße 30, 4000 Düsseldorf

Mittlerweile existieren schon zahlreiche Textverarbeitungssysteme für den Atari ST, die fast alle die GEM-Benutzeroberfläche ausnutzen, und damit natürlich dem Anwender die Möglichkeit bieten, die Textdarstellung so auf dem Bildschirm darzustellen, wie sie später auch auf dem Drucker erscheint.

ESC-Sequenzen

Um so erstaunlicher ist es, daß man in der Data-Becker-Entwicklungsabteilung hier einen anderen Weg einschlug. Zwar wurde eine grundsätzliche GEM-Umgebung beibehalten, die es z.B. gestattet, Textkommandos über Pulldownmenues, oder Formulareinstellungen über Dialogboxen vornehmen zu können, jedoch wurde auf eine sehr schnelle Textbearbeitungsmöglichkeit Wert gelegt. Dieses wirkt sich darin aus, daß fast alle Textverarbeitungskommandos auch über ESC-Sequenzen zu erreichen sind und die Geschwindigkeit, mit der der Text bearbeitet werden kann, demzufolge sehr schnell ist. Dieses wird weiterhin durch sehr schnelle Such-, Scroll- und Verschieberoutinen, die beim eigentlichen Texteditieren sehr oft aufgerufen werden, stark unterstützt, welche es aber auf der anderen Seite wiederum unmöglich machen, den Text direkt bei der Eingabe zu formatieren.

Zeilenbreite frei bestimmbar

Der erste große Vorteil und auch Unterschied zu anderen Textprogrammen ist die Tatsache, daß die Zeilenbreite von 10 bis 180 Zeichen Breite frei bestimmbar ist. Dabei wird der Textschirm beim event. Verlassen des sichtbaren Bildschirmfensters nach links oder rechts in den Bildschirm hineingescrollt.
Ein weiterer Vorteil liegt darin, daß insgesamt 30 Floskeltasten mit je 160 Zeichen oder Steuersequenzen frei belegt werden können. Hierfür sind die Funktionstasten des Atari vorgesehen, die jeweils kombiniert durch Shift oder Alternate angewählt werden können. Der Inhalt dieser Tasten läßt sich jederzeit von oder auf Diskette laden oder schreiben. Im Zusammenhang mit Diskettenoperationen sollte hier auf die Möglichkeit eingegangen werden, daß auch die Atarifestplatte mit ihren 1 bis 3 Aufteilungen (Laufwerke C-E) sowie die serielle Schnittstelle angesprochen werden können.
Weiterhin stellt **TEXTOMAT ST** Standard-Funktionen zur Verfügung, wie z.B. Word-Wrap, Block-Bearbeitungsroutinen und eine umfangreiche und sehr schnelle Text-Zeige-Routine. Außerdem gibt es außer den verschiedenen Schrift-

Standardfunktionen, Steuersequenzen, Suchroutinen

Steuerzeichen, von denen 10 frei belegbar sind, auch noch solche, die das Aussehen des Textes an sich beeinflussen. So existieren Steuersequenzen zur Textzentrierung, Blocksatzausgabe, und Ausgabe des Textes links- oder rechtsbündig.
Auch existieren (natürlich) Routinen zum Suchen und Ersetzen ganzer Textpassagen. Erwähnenswert ist hier Textomats Fähigkeit, auch nach einem ganzen Absatz suchen zu können und diesen durch einen weiteren Absatz ersetzen zu lassen.
Sehr gut gelungen ist die Formularverwaltung, die das Einstellen vom Gesamtaussehen des Textes erlaubt. So lassen sich Papierlänge, Zeilenabstand in 72tel Inch, die bedruckbare Höhe und die Abstände des Textes vom Blattrand eingestellen. Sehr bemerkenswert ist die Möglichkeit des Programms, auch mehrere Spalten darstellen und drukken zu können. Die Anzahl der

Formularverwaltung

Spalten (maximal 5) sowie die Spaltenbreite können frei bestimmt werden. Auch werden im Formular Überschriften und Fußnoten definiert, wobei auch hier wieder erwähnentswert ist, daß diese unterschiedliche Schriftarten annehmen können. Weiterhin können für gerade und ungerade Seiten verschiedene Kopf- und Fußzeilen definiert werden.
Eine sehr hervorstechende Funktion des Textomats ist die Tatsache, daß es automatisch sortierte Stichwortverzeichnisse oder Inhaltsverzeichnisse erzeugen kann, wobei es aber leider beim Testen dieser Funktion einige Male Probleme beim Generieren von Stichwortverzeichnissen größerer Texte gab. Auch ist für die Nachbereitung von Stichwort- oder Inhaltsverzeichnissen eine Funktion vorgesehen, die die einzelnen Textzeilen abfallend sortiert.
Neben weiteren Standardfunktionen, die das Erzeugen von bedingten oder absoluten Zeilenwechseln ermöglichen oder Leerzeilen einfügen (was aber leider auch nicht immer richtig funktioniert, vorwiegend beim Einfügen von Leerzeilen direkt nach einem Seitenwechsel), ist ein Steuerzeichen vorgesehen, daß aus einer Adreßdatei z.B. Datensätze einlesen und so auf einfachste Weise Rundschreiben erstellen kann.

Unterschiedliche Editierarten

Um auch von anderen Programmen Daten von Textomat entgegen nehmen zu können, gibt es unterschiedliche Editierarten. In der Standardeinstellung wird der Text mit allen Steuerzeichen auf Diskette abgespeichert und kann so nur von Textomat weiterverarbeitet werden. Es besteht jedoch eine weitere Editierart, in der das Programm reine ASCII-Files erzeugt. Eine letzte Editierart ermöglicht die Benutzung des

Druckprogramme

Textomats als Editor für C-Programme, wobei (wieder einmal) hervorzuheben ist, daß Textomat das Programm automatisch strukturiert, die geschweifte Klammer also besonders behandelt wird.
Als Ergänzung zum eigentlichen Textprogramm sind neben einigen Utilities, die zum Text-Konvertieren oder Textaufteilen dienen, auch noch zwei spezielle Druckprogramme enthalten. Diese haben grundsätzlich gesehen die gleichen Aufgaben, sind jedoch für verschiedene Drucker zuständig. Diese Programme erleichtern die Ausgabe von Texten ungemein.

Textverkettung

Mit ihnen können die schon oben erwähnten Inhalts- oder Stichworts- verzeichnisse schließlich erzeugt werden. Auch kann hier eine Textverkettung erfolgen. Bei einer Textverkettung wird aus den einzelnen Textfiles, die Sie durch eine File-Select-Box angeben können, hinterher beim Druck der gesamte Text zusammengesetzt. Damit können dann auch ganze Bücher ohne Probleme oder Geschwindigkeitsverlust bei der Textverarbeitung geschrieben werden.
Nebst einiger weiterer Punkte, wie das Ausgeben eines Textes auf eine Datei oder auf eine Textdesign-Datei, mit welcher Ihr Text anschließend grafisch durch das Programm „Textdesign ST" (welches bei gleichem Verlag für ebenfalls 99.– zu erhalten ist), verarbeitet wird, kann auch, und das ist die nächste Besonderheit dieses Druckprogramms, der Text auf so ziemlich allen gängigen grafikfähigen Druckern im Querformat (!) ausgedruckt werden.

Unsere Bewertung:

Fazit: Für 99.- kann man sich wirklich nicht über das Textomat ST beklagen, zumal man ja eigentlich zwei Programme bekommt. Einschränkend muß jedoch gesagt werden, daß das Textomat ST vorwiegend die Zielgruppe der Viel- und Schnellschreiber anspricht, was jedoch nicht heißen soll, daß ein Gelegenheitsschreiber bei diesem Programm nicht voll auf seine Kosten kommt.

Hillbig

Positiv: Sehr schnelle Ausführung aller Befehle/Funktionen, eingebauter Trenn-Algorithmus, automatisches Erzeugen von Stich- und Inhaltsverzeichnissen, Strukturierung von C-Programmen
Negativ: Stichwort-Algorithmus noch nicht ganz ausgereift

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 4 19 18.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset, BH1 1BZ. Tel.: (0 04 42 02) 29 64 04.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (0 04 42 1) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Alpha-Omega: siehe CRL!
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco, 85 Tile Kiln Lane, Bexley, Kent, England.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Armor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 4 10 81.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Herbert Bauer, Am Permoserplatz 6, 8000 München 82, Tel.: (0 89) 43 47 17.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Central Solutions, 121 London Road, Knebworth, Herts. SG3 6EW, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Cinemaware: siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (00 44 61) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Lindenstr. 31, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DK' Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (0 04 47 99) 2 63 50.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 22.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.

F

Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF, Tel.: (0 04 44 80) 2139 69.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.
F'T'L', siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (0 04 43 84) 23 72 22.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (0 04 44 6) 73 27 65.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Golden Games, Heinrichstr. 26, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 34 47 71.
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 16 4 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 4 02 91 34.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Koroma-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9, siehe Rainbird/Firebird!
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.

Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 42 73) 69 22 24.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Highstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.
Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ. Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (0 04 46 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Deutschland, Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 50 74.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, England.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Créteil, Frankreich, Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.*

W

War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 26. 1. 87
Anzeigenschluß für das Heft 3/87 ist der 16. 1. 87

Hardware — Michael Naujoks — Software

SINCLAIR SPECTRUM

Titel	Preis
1942	25,90
Aftershock	34,90
Bobby Bearing	29,00
Breakthru	28,90
Dragon's Lair	32,90
Gulvan	25,90
Ghosts'n Goblins	29,00
Heartland	34,90
Infiltrator	33,90
Jack the Nipper	29,00
Lightforce	25,90
Moonlight Madness	30,90
Now Games 3	32,90
Paperboy	29,00
Sai Combat	26,00
Thanatos	32,90
Tomahawk	39,00
Uridium	28,90
Zythum	25,90
und 300 weitere Programme	

SPECTRUM 128K

Titel	Preis
Austerlitz	34,90
Fairlight	34,90
Hacker	34,90
Tasword 128	69,90
und 14 weitere Programme	

QL

Titel	Preis
Cartridge Doctor	59,90
QL-Art	98,00
Quick-Layout	99,90
und 40 weitere Programme	

SINCLAIR SPECTRUM

Titel	Preis
3 Kanal Sound Synthesizer (dt. Hdb.)	98,00
Aufrüstsatz 16K RAM auf 48K RAM	55,00
Discovery (1 Laufwerk 180K)	448,00
Discovery (1 Laufwerk 720K)	848,00
Discovery + (2. Laufwerk 180K)	248,00
Discovery + (2. Laufwerk 720K)	448,00
Joystick Speedking	39,90
Joystick TURBO I	17,95
Joystick TURBO Pro (alles Microsch.)	39,95
Joystick-Interface	29,00
Joystick-Interface (2 Ports)	39,00
Light Pen (deutsches Handbuch)	68,00
Multiface One	169,00
SpecDrum (Digital Drum System)	149,00
Spectrum 128K	429,00
Sprach Synthesizer	89,00
Tastatur (dk'tronics)	129,00
LOAD ZX81 into Spectrum	39,00
Beta Basic 3.0 (dt.Handb.)	59,00
CAD (dt. Handbuch)	45,00
Devpac	56,00
Laser Basic	49,00
Laser Compiler	36,00
Laser Genius	49,00
Masterfile V.9 dt. Handbuch	39,00
Schachbuch	49,00
Schaltbild-CAD	39,00
Tasword Three (Microdrive)	59,00
Tasword Two	29,00
The Art Studio	49,00
The Colt (Basic-Compiler)	56,00
Vokabeltrainer	39,00
Z80 Analyst	25,00
QL-deutsche Version	449,00
512K-Speichererweiterung	439,00

SCHNEIDER CPC

Titel	Cass/	Disc
Activator	31,00	47,90
Aftershock	34,90	49,90
Dan Dare	34,90	49,90
Jack The Nipper	33,00	49,90
Johnny Reb II	33,90	44,90
Mission Omega	33,90	49,90
Prodigy	32,90	47,90
Revolution		49,90
Room Ten	29,00	49,90
S. Fox Strip Poker	33,00	49,00
Tomahawk	39,00	49,00
und 200 weitere Programme		

Joyce

Titel	Preis
3 D Clock Chess	49,00
Aftershock	59,00
Bat Man	49,00
Fairlight	49,00
Lord of the Rings	89,00
Tomahawk	69,00
Verbentrainer	49,00
Vokalbeltrainer	59,00

In Kürze lieferbar für Joyce

- Programmierbares Joystick-Interface
- 3-Kanal-Soundsynthesizer
- Real Time Clock Modul

SCHNEIDER CPC

Titel	Cass/	Disc
3D-Plot 4 (deutsches Handbuch)	29,00	38,00
Backup 3 (deutsches Handbuch)	29,00	38,00
Laser Basic	49,00	69,00
Laser Compiler	69,00	89,00
Minicad (deutsches Handbuch)	59,00	69,00
Minidat/Miniplot (dt. Hdb.)	69,00	79,00
Schaltbild-CAD	39,00	49,00
Streamer	49,00	
Superpack 80 (dt. Hdb.)	119,00	129,00
Taifun (Basic-Compiler)	89,00	119,00
Tasword 464 (dt. Handb.)	69,00	99,00
Tasword 6128		99,00
The Graphic Adventure Creator	89,00	99,00
Verbentrainer (English I)	39,00	49,00
Vokabeltrainer	49,00	59,00
256K Silicon Disc (464/664)	298,00	
256K Silicon disc (6128)	298,00	
256K Speichererw. (464/664)	298,00	
256K Speichererweiterung (6128)	298,00	
64K Silicon Disc (6128)	98,00	
64K Speichererw. (464/664)	129,00	
Adapter dt. 6128 auf engl. 6128	29,00	
AmDrum	149,00	
JoystickSpeedking	39,90	
Joystick TURBO 1	17,95	
Joystick TURBO Pro	39,95	
Joystick-Verlängerungskabel 3m	9,95	
Light Pen (Cassette 464/664)	59,00	
Light Pen (ROM 464/664)	89,00	
Light Pen (ROM 6128)	89,00	
Speech Synthes. (Cass.464/664)	109,00	
Speech Synthes. (ROM 464/664)	149,00	
Speech Synthesizer (ROM 6128)	149,00	
Mirage Imager	198,00	

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Entwicklung & Vertrieb von
Computer Soft- und Hardware
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Hotline:
(0 62 21) 4 68 85

Hardware — Axel Fuchs — Software

COMMODORE 64

Titel	Cass/	Disc
Action Pack	16,90	
Alleykat	28,90	39,90
Confused	28,90	35,90
Crusade in Europe		78,90
Dan Dare	30,90	47,90
Dante's Inferno	32,90	
Deadivator	34,90	54,90
Hacker II	32,90	49,90
Iridis Alpha	30,90	44,90
Jack The Nipper	34,90	47,90
Leader Board	39,90	54,90
Now Games 3	32,90	
Supercycle	32,90	49,90
Thai Boxing	25,90	34,90
W. A. R.	27,90	
Flight Simulation II		126,90
The Pawn		64,90
Nexus		44.90
Mercenary Compendium	42,90	51,90
Montezumas Revenge	28,90	42,90
1942	28,90	44,90
Prodigy	30,90	47,90
Marble Madness		49,90
Trailblazer	28,90	42,90
World Games	34,90	49,90
Utchimata	30,90	40,90
Ace of Aces	32,90	47,90

COMMODORE 128

Titel	Disc
Kikstart	29,90
Thai Boxing	37,90
The last V8	29,90
Petspeed 128	169,90

COMMODORE 16

Titel	Cass
Dirty Den	23,90
European Games	23,90
Finders Keepers	9,90
Ghosts'n Goblins	27,90
Guzzler	9,90
International Karate	22,90
Lazerzone/Matrix	23,90
Monty on the Run	23,90
One Man and his Droid	9,90
Speed King	9,90
Varmint	9,90
Turbo Base	20,90
Turbo Tape	20,90
Turbo Text	20,90
Video Poker	9,90
Trailblazer	22,90
Kane	9,90
Netrun 2000	9,90

COMMODORE AMIGA

Titel	Disc
Arcon II	95,90
Arctic Fox	95,90
Hacker II	78,90
Skyfox	95,90
Adventure Constr. Set	95,90
Instant Music	95,90
Mother Goodless of Phobos	90,90
Jewels of Darkness	63,90
Superbase	459,90
Deep Space	115,90
Arena	97,90
Marble Madness	97,90
The Pawn	85,90

ATARI ST

Titel	Disc
Electronic Pool	63,90
Hacker II	78,90
Leader Board	78,90
Leader Board Tournament	37,90
Mercenary	73,90
ST Protector	61,90
Psion Chess	78,90
Starglider	78,90
Strip Poker	63,90
Winter Games	99,90
Arena	97,90
Deep Space	114,90
ST Karate	73,90
Space Station	73,90
Fire Blaster	61,90
Warzone	61,90
Pinball Factory	73,90
DB-Calc	153,90
Back UP	71,90

ATARI 800 XL/130 XE

Titel	Cass/	Disc
Touchdown Football		51,90
Flight Simulation II		153,90
Comet Game	25,90	
Montezumas Revenge	28,90	42,90
Mercenary Compendion	42,90	51,90
Leader Board		51,90
Trailblazer	28,90	42,90
International Karate	20,90	42,90
Hardball	35,90	57,90
Silent Service		51,90
Kikstart	9,90	
The Last V8	14,95	

ZX SPECTRUM

Titel	Cass
Dan Dare	32,90
Dragon's Lair	32,90
1942	25,90
Glider Rider	30,90
Great Escape	25,90
Lightforce	25,90
Nightmare Rallye	27,90
Paperboy	28,90
Prodigy	25,90
Revolution	28,90
Room Ten	27,90
Street Hawk	25,90
Strike Force Cobra	25,90
Strike Force Harrier	34,90
T.T. Racer	32,90
Trapdoor	25,90
Tujad	34,90
Zythum	25,90
Galivan	25,90
Infiltrator	34,90
Trailblazer	23,90
Highlander	25,90
It's a Knock Out	25,90
Uridium	28,90
Fat Worm	30,90
Thanatos	32,90
Antiriad	28,90
Breakthru	28,90
Hardball	28,90

SCHNEIDER CPC HARDWARE

Titel	Preis
64 k-RAM Erweiterung	129,00
256 k-RAM Erweiterung	298,00
256 k Silikon Disc	298,00

Dies ist nur ein Auszug aus unseren Programmangeboten! Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Ausland: DM 6,– bei Vorauskasse, DM 12,– bei Nachnahme
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Axel Fuchs Softwareversand
Postfach 102205 · 6900 Heidelberg
Postgiroamt Karlsruhe/Kto. 77656-750

☎ **(0 62 21) 41 00 97**

c16chris

SPITZE SACH ICH!

Nee, ja, wieso? Kennste nich?
Werner in disk! Was Du brauchst?
Jaaa, Nervenkostüm, Hang zum Glücksspiel, Freunde (guute), Würfelbecher + natürlich, Kamillentee, Flens, Honich, kleines Moderratt (zum Simulieren), zuverlässigen Verkehrsfunk (Werner sacht, gib's nich), nee, ja un dann geht's los!

Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!

Name ______________________________

Straße ______________________________

PLZ ______________ Ort ______________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

ASM 1.87